

家用电脑与游戏



Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

阿猫阿狗2 TUN TOWN 2

[特稿] 玩转未来
CHINAJOY2005热报

权利与责任
“网瘾”家庭调查

著名游戏制作室的最后一作
传奇的绝唱

文渊阁
我们的魔兽世界

EQ2诺拉斯生存指南
来自诗人的传唱

华硕ASUS的显卡与主板
特色超频技术逐个捉

末世危机
游戏世界九大毁灭性灾难

ATI

零售价 9.8元 www.playqgame.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618053

敬告:游戏有益身心,沉迷影响生活

泡泡海战
向我开炮吧

非常美英大征集
详情见网路专区

不可错过的RPG 童话冒险剧
阿猫阿狗整装待发
就等你这位主角闪亮登场

暑期 开演
《阿猫阿狗2》

寰宇之星 SOFTSTAR

上
线
早

过山车大亨3

RollerCoaster TYCOON 3 Soaked! WATER PARK

旋转天地沁凉消暑 全新假期体验尽在水上乐园

无需原始版即可运行

过山车DIY活动火热进行中

详情请查询我公司过山车大亨3专题网站

58元 1CD 模拟经营
简体中文版 热卖中



运输大亨

Chris Sawyer 全新模拟经营大作
《运输大亨》——打造自己的运输帝国

49元 1CD 模拟经营
简体中文版 8月即将上市



车神3R

DRIVE 3R

是接受正义的审判! 还是丧命于飞驰的轮下?
选择在你手中!

《车神3》——今夏赶超GTA的动作竞速大作!

58元 1DVD 第三人称动作射击
简体中文版 8月即将上市



FORGOTTEN REALMS

龙与地下城 恶魔之石

DEMON STONE

DVD绝档动作大战最佳电脑屏幕!
魔法霍斯格德听凯尔本尽数登场!
快速过图度上演魔武双修何大战!
你还在等什么!

58元 1DVD 奇幻动作角色扮演
简体中文版 8月即将上市



中国创新玄幻3D网络游戏

传说
Online

www.saga3d.com

2005 中国网游领军作品

这一次，我不再逃避梦魇

《传说》2.0最终整合版8月开放，包括召唤、骑宠、攻城、法宝体系



Aurora

www.7aurora.com

地址：成都市高新区软件孵化园区信安基地 邮政编码：610041 电话：028-85335080-8041

成都锦天科技发展有限公司
chengdu aurora technology development Co.Ltd.



WWW.WOWCHINA.COM

喝可口可乐,
免费体验50
“魔兽世界”小时



◆ 钻石奖 ◆

联想手提电脑
(全国共1000台)



◆ 金奖 ◆

〈魔兽世界〉经典英雄玩偶
(全国共5000个)

◆ 银奖 ◆

〈魔兽世界〉种族超酷挂件
(全国共40000条)



◆ 铜奖 ◆

〈魔兽世界〉虚拟道具
(全国共10000个)



◆ 钱币奖 ◆

〈魔兽世界〉免费游戏时间
(全国共40,000,000小时)



要爽由自己

WWW.
iCoke.cn 冰火两重天

可口可乐

免费体验方式说明:



注意事项:

一、免费体验: 魔兽世界 游戏客户端本活动结束前, 凭中奖, 每用户在www.icoke.cn上以同一中安者只能兑换一次, 中奖者, 不得超过10小时, 全10小时, 超过时间无效中奖, 在本活动结束前, 即2006年7月1日-2006年9月30日, 以同一中安者只能兑换一次, 不得超过10小时, 全10小时, 超过时间无效中奖, 中奖者, 使用有效时间截止至2006年10月31日。

二、魔兽世界: 魔兽世界目前开放一区(北京网通)、四区(广东电信)、其他地区网通开放地, 请关注: 魔兽世界, 官方网站公布。

三、参加: 每日登录, 一需自备自己, 冰火两重天 促销包装, 无CD-Key, 免费激活《魔兽世界》, 用户有以下限制:

1. 无法进行游戏内的交易活动和拍卖活动
2. 无法使用魔兽世界E-mail功能
3. 无法在游戏内所有公共频道发言

在用户购买CD-Key激活《魔兽世界》后, 以上限制自动取消。

四、下载: 魔兽世界 客户端地址: 见地址。

http://www.wowchina.com/download/game/game.htm

©暴雪娱乐公司保留所有权利。
World of Warcraft, Warcraft 和 Blizzard Entertainment 是暴雪娱乐在美国及其他国家的商标或注册商标。
“可口可乐”, “Coca-Cola”, “Coke” 是注册商标和/或暴雪娱乐公司所有公司的商标。

the9 第九城市



快乐公主 张韶涵



快乐在传染

横版卷轴网游巨作

the 第九城市

上海久诚信息技术有限公司

上海市南京西路1168号中信泰富广场30楼
邮编: 200041

客服咨询电话: 021-52564529

客服咨询邮箱: gm@joyxy.the9.com

客服投诉邮箱: monitor@joyxy.the9.com

玩家投稿信箱: advice@joyxy.the9.com

8月18日 全面公开测试



大话西游 II
ONLINE

大话3载成人礼 三界菁英竞风流

3周年
成人礼

大话三周年庆典
呵戏多多等你来!

- ① 火把节、七夕节、中元节里，全情奉献热闹好玩的献礼版节日活动，还有成人礼特别纪念活动、好戏连台！
- ② 大话三周年献礼——最新资料片《大闹天宫》更多新鲜刺激玩法，快来和齐天大圣一起大闹天宫吧！
- ③ 8月14日—8月28日，在北京、武汉、济南、沈阳、南京五地，内容丰富的游园会，礼物多多，奖品多多！
- ④ 网易各地合作伙伴同期也将举办庆祝活动，高潮不断！

以上活动详细咨询，快查看《大话西游II》三周年庆专题网站 <http://xy2.163.com/activity/3year>

网易 NETEASE
www.163.com

网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市环市东路302-306号彩虹里广场36楼
电话：020-83936163 传真：020-86546262

中华武侠 正宗功夫

剑侠三部曲之二 真人模拟动作武侠大片

剑侠情缘II

Online
jx2.kingsoft.com

挥师内测 逐鹿九州

向三千年来的中国剑侠致敬!

武林大师指导: 少林、武当、峨眉大师参与武术指导, 完美呈现中华武侠正宗功夫

纯正武学渊源: 武宗、禅宗、道家、佛家、俗家……同样血脉不同流派

镇派独家绝学: 易筋经、拈花指、一指禅、九阴真经……传承武侠精髓

旷世神装利器: 软猬甲、天蚕衣、莫邪剑、天魔琴……内装外装变幻无穷



翠烟瀑布



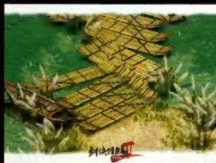
武当揽胜



庭院深深



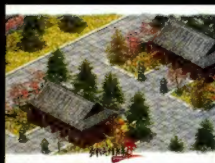
昆仑云海



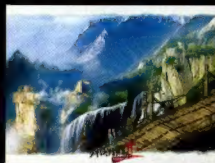
枫桥夜泊



春花碧水



暮鼓晨钟



武当悬桥

合作伙伴同创剑网II启动内测初章(排名不分先后)



航发无极限



多媒体音箱·液晶显示器



北京金山数字娱乐科技有限公司



100%

中国网游 傲世登场



目标在线科技有限公司

客服电话：010-82306868

传真：010-82306885

网址：www.fodonline.com

傲世

ONLINE

目标十年巨献

正式内测
即将展开

Play!

主 管 中国科学技术协会
主 办 科学普及出版社
编辑出版 《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址 北京市海淀区颐康庄 18 号院
1 号楼 1104 室
邮政编码 100035
电 话: (010) 88146001
传 真: (010) 88117608
网 址: www.playgamer.com
电子信箱 play@playgamer.com

主 编 王潜
常务副社长 宋爱华
执行主编 刘威
编辑部主任 梁华栋 罗东东
编辑/记者 谷岩 周越 石磊
美术编辑 胥斌 单非 艾洋
编读热线 (010) 88146003-30

项目总监 刘淑惠
广告总监 蒋周庆
广告经理 李丽 李宗泽
电子信箱 ad@playgamer.com

发行经理 王瑞
电子信箱 publisher@playgamer.com

上海代表处 赵延 李帅
电 话: (021) 58787033
电子邮箱 dagou@playgamer.com

刊 号: ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP

邮发代号 B2-622
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号 1369M
国外发行 中国国际图书贸易总公司
be@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证 京海工商广字第 8011 号
印 刷 北京国彩印刷有限公司
定 价: 9.80 元

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

版权声明

凡向本刊投稿并被采用,由本刊支付稿酬的稿件,均视为稿件作者同意以下条款:
1. 文责自负,作者保证其所提供稿件的完全著作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权。
2. 全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同意,无须另行支付稿酬。
3. 独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,作者不得在任何单位或个人以任何形式使用(包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等)该作品,包括但不限于通过该作品,著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个人不得以何种形式使用(包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等)该作品,包括但不限于通过该作品,著作权法另有规定的除外。



电竞实况

- 20 业界新闻
- 23 声音 & 数字 & 媒体
- 24 权利与责任
- 有关“网瘾”的家庭调查

新作速递

- 30 风色幻想IV
- 32 车神III
- 33 圣铠传说:七悲
- 34 彩虹六号:锁定
- 35 龙与地下城:恶魔之石
- 36 百战天虫IV 乱斗
- 37 职业车手III
- 38 轩辕II 测评
- 42 少林武学,东方神韵
- 少林传奇 Online 测评
- 44 传说
- 45 QQ 幻想 游戏初评
- 46 魔域 当暴力升华为艺术
- 47 真封神之天尊地魔 评测报告
- 48 三国群英传 Online
- 49 恋爱盒子 Online
- 50 顺车 上海地图
- 51 永恒

游戏观点

- 52 游戏评鉴
- 55 中国游戏风云榜

第一频道

金山游戏专区

- 56 游侠江湖梦
- 《剑侠》内测踪影

目标游戏专区

- 60 傲世 OnLine 我们离世界有多远

网易游戏专区

- 64 天骄II 刺客全攻略
- 67 向我开“炮”吧
- 非官方关系大征集

西游一梦

九城游戏专区

- 70 我们的“魔兽军规”
- 魔兽·九城 WoW 心得大征集

魔兽世界 99 条军规 PART4:黑龙是如何倒下的

- 71 魔兽世界 99 条军规 PART4:黑龙是如何倒下的
- 记 stars I 会百晓黑龙公主

快乐西游之弓手练级篇

完美世界专区

- 73 完美世界里的中国奇幻
- 74 东西方游戏文化的对决

盛大专区

- 79 “传奇百区”有奖问答及感言征集
- 79 “神迹”人物志
- 80 “神迹”之“冰封封印”



锤锤 ONLINE

www.ggmmmin.com



前世佛前五百年
的跪拜
才换来今生你我的相遇

《锤锤OL》公测即将开启

期待我们的相遇

欢迎访问官方主页：

www.GGMMIN.com



ChinaJoy 随感

今年在深圳、上海和北京，曾先后举办过一个叫“大声展”(Get it Louder)的现代设计展览，它的主题是“2010的创意生活体验”，这和同样“大声”的ChinaJoy以及它“Play the Future”的主题颇有些谋而合并曲同工的意思。

大声展的策划者说，设计应该介入生活，应该有互动性，我们希望它能发出最大的声音，达到最大的影响力，因此叫做大声展。假如把这段话中的“设计”替换为“游戏”，或许就是ChinaJoy的组织者和参加者们的心声。于是，在上海国际博览中心，我们周围的声音大到了不比任何一个车间、票房甚至航母甲板“逊色”的程度，通常地，人们把这种嘈杂喧吵称作噪音。

其实，游戏的影响力已经足够，完全不必再通过“大声”的方式来引人注目。据上海媒体报道，本届ChinaJoy的参观人次突破10万。这一数字甚至超过了美国E3大展，对于一个开办时间不足两年次数不过三届的互动娱乐展会来说，堪称奇迹；而着眼于中国游戏市场的发展状况，这奇迹似乎又是必然。

这次展会，我见到很多父母和孩子一起在现场参观，数量明显多于往届。那些孩子，学生模样的八成自己是玩家，动员父母陪同度过这暑假的节目；学龄前的娃娃则多半父母是玩家，被抱在怀里走进这新奇的世界，但仅就此表面现象看，新闻出版总署等政府主管部门倡导的“绿色网络、健康游戏”与微软、英特尔、盛大等业界巨头主推的“家庭娱乐”概念也是恰逢其时，充分把握了行业与社会主义协同发展的时代脉搏。

这次展会，我把自己当作一个普通参观者，从高峰论坛的讲话里寻找平实的声音，去体验盛大“盒子”和各家厂商的新一代、新游戏。如果暂时忘记自己的游戏体验，抛却成见和习惯，那么这些体验都是十分令人愉悦的，可以看到互动娱乐行业迈向多元化发展的广阔前景和美好未来。

第四届ChinaJoy将在2006年7月26日举办，也就是我赶写这篇卷首的同一日子，我居然已经有些憧憬和期待了；虽然，我的耳畔还隐约萦绕着挥之不去的“大声”……希望来年的ChinaJoy更加Wonder，而不是Louder，明年见。



MOBILE 地带

- 114 拇指快报
- 115 拇指教室
- MobileSkill 05.08
- 116 让 N-Gage 品牌在中国生根
- 诺基亚移动游戏访谈

游戏科技

- 118 双重火力
- 华硕 EN6800GT Dual
- 120 9550 的最后疯狂
- 由“柜进销”杀于 9550 超值加强版
- 121 Tt 的静音世界
- Fanless 系列电源
- 122 64 位平价主板
- 微星 K8T Neo-V V2.0
- 123 特色超频技术逐个捉
- 华硕 ASUS 的显卡与主板
- 126 科技快报
- Tech Express 2005.08
- 127 模拟天下
- 模拟路快报 05.08
- 128 DIY 行情风向标
- 《2005 暑期装机配置媒体联合评选》获选配置之一
- 129 PLAYLAB 电子娱乐基准看台

极限攻略

- 82 信长之野望XII革新
- 战国崛起之书
- 88 神奇四侠
- 完整关卡攻略/全4标志收集
- 92 冰城传奇
- 完全攻略
- 97 完全东宫收集/完全护身符收集/完全物品收集
- 98 秘密市
- 来自谜人的传闻
- 102 EQ2 诺拉斯生存指南
- 103 真封神 风舞者弓系职业解析
- 104 洛洛 小谈弓箭手
- 105 本月网摘

网游记

- 106 女巫在天堂(五)我们

家游竞技场

- 110 向着最高领奖台进发!
- WCG2005 中国区决赛反游精英点将台
- 112 Tiger! Tiger! Tiger!
- 113 TRAIN-手枪局

大话西游

- 130 大话西游





QQ幻想2005夏日狂欢

我的宠物 我的幻想



Fo.qq.com

广告索引

封面	美孚之星
封面外拉页	上海九鼎
封面内拉页	上海九鼎
封面内拉页	福天科技
封面内拉页	阳光娱动
封二	上海九鼎
7	广州网易
8	金山公司
9	金山公司
10	目标软件
11	目标软件
12	掌上灵通
13	腾讯
14	耀越华清
15	游戏橘子
16	游戏橘子
17	天纵网络
18	目标软件
19	华硕电脑
20	华硕电脑
21	迪兰恒进
22	微星科技
23	网星科技
24	网星科技
25	广州网易
26	广州网易
27	广州网易
28	盛大网络
29	盛大网络
30	盛大网络
31	盛大网络
32	畅玩街
33	畅玩街
34	游龙在线
35	卓奥科技
36	福建网龙
37	福建网龙
38	“盛衰”杯音乐节

玩转未来 PLAY THE FUTURE CHINAJOY 2005

热力直击



新玩家 PLAY!GAMER

特别企划

- 1 玩转未来
PLAY THE FUTURE
——CHINAJOY 2005 热力直击

文澜阁

- 10 男孩的童话故事
13 我们的魔兽世界
16 南北朝
17 贪吃的游戏
一个拒绝 WOW 的人
徘徊在两个世界的我

玩家广角

- 18 历史：传奇的绝唱
——著名游戏制作室的最后一作
22 文化：危机
——游戏世界九大毁灭性灾难
26 图鉴
28 幽默
30 周边：另一世界的艺术
32 生活：轻松一夏，畅饮畅游
——游戏主题饮料大搜罗



P32



系统静音, 信赖 **Tt**



全面的也是现在的一贾先生的“个人录音棚”

2005年春夏交替之时,
北京, 贾先生,
白领&音响发烧友,
还有, Fanless静音套装

他需要一个引人注目的,

全面解决需要 近在眼前的

千挑万选,

谁能满足他的个性需求,

完美的**系统静音**解决方案,

一切尽在 **Tt**

酷炫人生 时尚生活

Tt专业散热器得到INTEL, AMD的官方认证。



Fanless静音套装



全球领先的专业系统散热服务商

北京福越宏展科技有限公司

地址: 北京市海淀区北四环中路229号海泰大厦907A室 邮编: 100083

电话: (8610) 82883159 / 3189 / 3717

传真: (8610) 82883302

ttchina@thermaltake.com

http://www.thermaltake.com.cn

http://www.ttclub.com.cn

EVERQUEST

无尽的任务2 东方版



索尼在线+游戏橘子 如电影般的网络游戏

2005 年暑期首选经典巨作邀您体验电影式的网络游戏



配音 亚洲超级大美女 [萧蔷] 领衔担任游戏中文配音领航员
音效剪辑 好莱坞巨星配音, 长度超过 70 部电影
原创背景音乐 85 人交响乐团背景配乐, 全程支持剧院级 5.1 声道设备
视觉特效 110 人菁英视觉特效团, 感官震撼无人能及
3D 动画 SOE 独步 3D 动态影像技术, 自然质感真实细腻
改编剧本 结合美中日马顶尖好手订制东方化内容及角色
导演及制片团队 筹备四年 耗资千万美元, 拥有 130 位全球顶尖研发团队
男女主角 16 个种族, 24 种职业, 邪恶正义自由切换
武术指导 体验数万个依寻故事进行的任务, 惊险刺激绝无冷场

DVD VCD 同步上市



北京游戏橘子数位科技有限公司
 GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
 北京市朝外大街22号恒基世纪中心11F 邮编: 100020
 TEL: +86 10-6588-3668 FAX: +86 10-6588-3668 WWW: /www.gamania.com



EO2 东方版

第三章

史上超强制作
月下旬全面上映



JINNET

索尼在线娱乐代理

© 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. in the US and other countries. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.

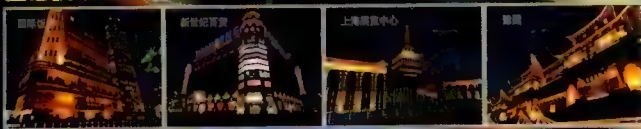
SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

数十位高级设计师，五百多天日夜辛劳，更多奢华，更多绚烂

《飚车》实景上海地图即将登场



上海城市 实景地图



永久
免费

飚车
ONLINE
RACER

中国首款大型实景网络赛车游戏

研发公司：日本世嘉株式会社、韩国现代数字娱乐公司 运营公司：上海天盟网络科技有限公司
客户服务热线：021-61206511 EMAIL: ccs@joygame.com.cn 官方网站地址: www.ccracer.com.cn 天纵网络

刺客列傳

天驕II 最新資料片



迎七夕，天驕II 新系統 浪漫登場

新系統
新驚喜

结婚系统：爱她就把她娶回家

变性系统：再也不为性别烦恼

师徒系统：不只是桃李满天下...



玩目标《天驕II》喝统一茶饮料

(1) 网站注册：点击 www.tjq2.com.cn

(2) 短信注册：发送TJ到86681（移动、联通均可）资费标准：每条短信0.1元。

运营商：北京目标在线科技有限公司

地址：北京市海淀区学院路7号弘义大厦七层

客服电话：010-82306868

传真：010-82306885

华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧紧围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了“AI Proactive”人工智能技术，而今天，华硕基于intel945/955又一次发布了“新AI Life”技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也必将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。



Stack Cool!2
无噪音无风扇，全新散热方式



WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡



AI Quiet
轻松操作享受奢侈的安静时间



SATA on the Go
时尚外置硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

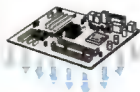
Stack Cool!2

无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool!2推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。

华硕Stack Cool!2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20℃左右！！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却--Stack Cool!2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热导离至主板背面，有效降低易损元件损耗速度，散热效果非常明显。

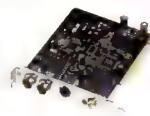


WiFi-TV

神奇结合电视、收音与无线网卡

想看电视？想看电视的同时快进、暂停、随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个愿望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验--它就是华硕的WiFi-TV，让您所想的全部拥有！



从此您再无须浪费钱去买什么录音机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至播放您喜欢的节目！“娱乐全集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受您想要的数码生活。

华硕 WiFi-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1. 统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快
2. 与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高
3. 一触安装，构建无线网络连小学生都会操作

SATA on-the-go

时尚外置硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以超时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。

1. 支持最大3Gb/s 的数据传输速度
2. 长排线，不受空间限制
3. 接口支持热插拔
4. 轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备份完毕。



AI Quiet

轻松操作享受奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活成为家庭时、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

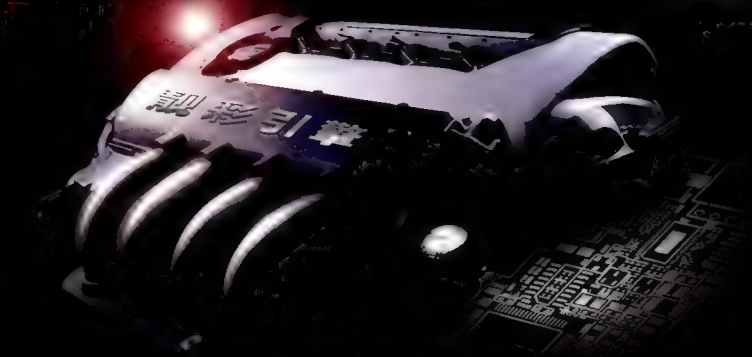
华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。





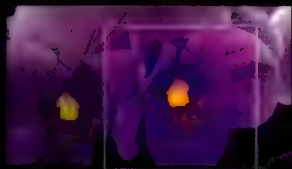
Splendid
靓彩显示引擎

ASUS
华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡 锐丽体验—视觉革命

靓彩引擎：华硕独有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



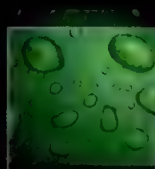
动态色彩调整

根据画面内容调整色彩风格，对光源颜色进行智能识别，得到更好的视觉表现



细节颜色处理

以像素点为单位进行优化处理，在微小区域的色彩调整不影响整体画面表现，对特定像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据画面内容智能调整色彩和画面细节，令画面更清晰，画面更细腻，画面更生动



EN7800GTX/2DHTV/256M

- 显示核心：NVIDIA GF7800GTX
- 核心频率：470MHz
- 显存容量：256MB DDR3
- 显存频率：1.2GHz(800MHz D3)
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：DVI-I, D-Sub, S-Video(输入/输出)
- 电视输出：DVI-I, 双DVI输出, 双VGA输出(使用转接头)
- 华硕独家驱动：ASUS Splendid, ASUS GameFace Messenger, ASUS VideoSecurity, Asus GameLiveshow, Asus GameReplay, ASUS OnscreenDisplay



EAX700/2D/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz(250MHz D3)
- 显存位宽：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I, D-Sub, S-Video(输入/输出)
- 使用转接头：DVI-I, D-Sub, S-Video(输入/输出)
- 华硕独家驱动：ASUS Splendid, ASUS GameFace Messenger, ASUS VideoSecurity, ASUS OnscreenDisplay





零度风暴席卷七月



镭姬杀手 X700

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率: 425MHz, 显存频率: 860MHz
内置 128bit/128M DDR3 显存, 支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD, SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT, DVI, DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0, OpenGL1.5
X700Pro 性能的 X700
安静, 高效的专用双热管散热系统
完全采用公版 X700Pro 的制造标准

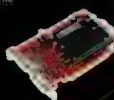
静音至尊



镭姬杀手 X700

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率: 400MHz, 显存频率: 533MHz
内置 128bit/256M DDR2 显存, 支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD, SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT, DVI, DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0, OpenGL1.5
安静, 高效的专用双热管 + 风扇散热系统
128MB 的价格提供 256MB 容量
适合 LCD 时代的双 DVI-I 设计

夺宝奇兵



镭姬杀手 X700

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率: 400MHz, 显存频率: 533MHz
内置 128bit/256M DDR2 显存, 支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD, SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT, DVI, DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0, OpenGL1.5
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
128M 的价格 256M 的容量

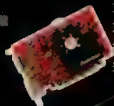
加强版



镭姬杀手 X700

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率: 425MHz, 显存频率: 860MHz
内置 128bit/128M DDR3 显存, 支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD, SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT, DVI, DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0, OpenGL1.5
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
X700Pro 性能的 X700
完全采用公版 X700Pro 的制造标准

黄金版



镭姬杀手 X700

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率: 425MHz, 显存频率: 860MHz
内置 128bit/128M DDR3 显存, 支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD, SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT, DVI, DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0, OpenGL1.5

黄金版



迪兰恒进
DATA LAND

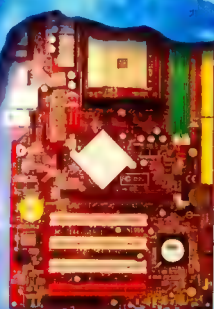
PowerColor

北京销售热线: 010-62646806
南京销售热线: 021-64699027
深圳销售热线: 020-87519086

更多产品欢迎登陆: <http://www.dataLand.com.cn>

广告中出现的型号均为建议零售价格, 具体价格以当地为准, 部分国家/地区可能没有销售或价格有所变动

冰冻品质, 冰冻价格



微星 K8T Neo-V

冰冻三尺非一日之寒，
冰山的形成需要几千年的时间；
微星主板经过数十年的考验，
稳定品质卓越不凡！

冰冻价：499元

05.7.25-05.8.31期间，
499元的超值价格即可买到
微星 K8T NEO-V 一块，
心动价格，赶快行动！

- 采用 VIA® K8T800 芯片组。
- 支持 64 位
(Socket 754) AMD® Athlon™ 64 处理器

- 搭配 VIA® VT8237R 南桥芯片
- 支持 USB2.0, AGP8x
- 2x DIMM, 支持 DDR266/333/400 内存

- 2x UDMA ATA133+2x SATA,
支持 SATA RAID 0, 1
- 内置百兆网卡, 6声道数字音频

智冠副总谈 《传说》代理权转移



7月31日到期,据魏永年介绍,游戏新干线此前一直争取续约,最终未能如愿,原因是Gravity对游戏在中国大陆地区的运营业绩很不满意。(编译:陈)目前是中国台企人气最高的一款网络游戏,在线人数维持在20万左右,而大陆地区仅数万有奇。他重申:“就这个产品而言,我们的确是失败者。我们能够理解Gravity的大陆地区,我们也希望RO的执掌者未来能获得更好的服务。”

魏永年强调,尽管代理协议将于7月底到期,但这并不意味着游戏开发商对消费者所承诺的责任也会同时中止。他表示《仙境传说》的服务器将正常营运,市场上流通的点卡、月卡、产品包及玩家于上月储值、的点月卡等储值商品,一律持续有效。所有会员数据及游戏历程,也都堪堪有价保固。他承诺,无论代理权如何转移,游戏下线都将保障玩家的合法权益。

魏永年介绍说,游戏新干线未来会全力发展自制的网络游戏产品,包括《新绝代双骄 Online》、《国群英传 Online》和《炎龙骑士团 Online》。其中《国群英传 Online》将是游戏新干线下半年的重点产品,该游戏在中国台湾地区已收费一个月,目前在线人数保持在6万左右,有望对其在大陆地区的表现怀以很高的期望。

SQUARE ENIX SE (中国) 媒体沟通会在京举行
就网星分家一事表态澄清

史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司

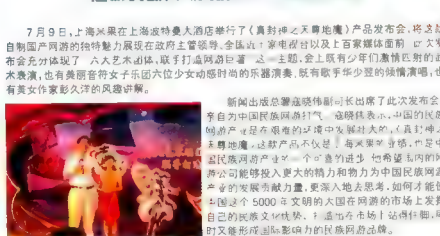
6月24日,史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司(简称“SE 中国”)董事长本多喜司先生亲抵北京,就上半年公司在中国的筹备情况及日前有关索尼史克威尔艾尼克斯有限公司即将分家的传闻,召开了媒体见面会,对其中一些事实予以澄清。陪同本多喜司先生一起的还有SE(中国)总经理陈朝勋先生,他就SE(中国)即将运营的新游戏产品做了介绍。

在见面会上, 本多圭司先生强调, SE 在 2002 年与大宇游戏合作开发 ENIX 的 MMORPG《魔力宝贝》, 双方合作非常融洽, 只是因为双方未来都有自己的事业计划, 在即将启动的新项目上, 彼此不能达成一致。为了谋求双方各自更好的发展, SE 株式会社决定终止与大宇游戏在中国的合资关系, 并于 2005 年 1 月投资 800 万美元在北京成立了 SE 全资子公司, 以期前嫌将更多的好的游戏产品带入中国市场。

在会上,记者问及《魔力宝贝》这款游戏的所属关系,以及玩家资料是否继续保留的问题,陈翰勋先生解释说,SE(中国)目前筹备运营的重点产品就是 ENIX 出品、特网网游《魔力宝贝》,这款游戏将从2006年开始,归属SE(中国)自主运营,并且会有更新版本诞生。以往《魔力宝贝》的用户数据将全部保留,只是运营平台会进行全新建设,不会沿用原来的JOYPARK 平台。


对于 SE 中国即将中国市场的游戏开发和运营计划,本多司男先生说,SE(中国)将会在 2006 年陆续推出自己研发的游戏产品,预计将同时开发一款新游戏,其中也包括代理的国外经典游戏作品。公司主要开发方向是网络游戏为主,并不会推出家用游戏类产品。对于 SE 游戏风格已有的优秀网络游戏成员《最终幻想 9》等,公司正在考虑它们在中国游戏市场中的适应性,如果时机成熟,会考虑引进。

寇司长助阵《封神榜》产品发布会



加拿大游戏 / 多媒体论坛在京举行

由加拿大大学及研究人员组成的代表团，将于15日离京赴多伦多访问。代表团于6月27日在北海路海心亭举行了“加拿大教育、多媒体技术”论坛上各合作单位负责人发言。来自台北的新技术、加拿大的信息产业代表分别介绍了各自的事业及发展情况。具有加国特色的最新的技术成果，此次代表团的成员带来了台湾、多媒体、动画、网络在教育上应用以及远程教育等产品。代表团希望借这次访问与中国同行推介他们最新的产品与技术，并与中国的厂商建立起更广泛的合作关系。包括传统制造业、软件开发、技术领域、资料、外包产品的本地化等。这些企业将为中国提供必要服务，并致力在中国市场的长期发展。代表团将在6月30至29日访问台北，期间下榻于凯悦酒店7楼2日晚饭后，还将前往台北故宫博物院参观。行程将进一步增进加中两国的业际交流与商务合作。加拿大将在华推出：系列多媒体、游戏及新技术推广活动。



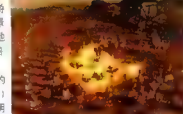
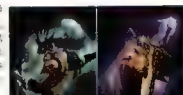
一骑当千,蓄势待发
——走访网视上海公司

7月14日,本刊记者在上海采访了韩国网游Webzen上海分公司总经理李敏和技术总监林建奎。他们向记者介绍了网禅上海公司的情况。网禅公司与九城市合作开发,并现场演示了即将在国内运营的三款大型3D网络游戏:《国题材》、《魔兽》和《玄幻题材》的《Soul of the Ultimate Nation》,简称《SUN》。

“阿律”是“Webzen”的中文名称,曾在中国大陆广泛推行。余志明(MU)退出后Webzen,上海公司成为独立运营于中国的研发公司。目前的主要研发项目为《剑侠》、《剑侠2》。剑侠2是结合历史背景的动作类网络游戏,为网络游戏,为了在画面风格、文化内涵、操作习惯和人物造型、行为动作、游戏玩法等方面都使用习惯,阿律特意考虑研发团队曾留学,并以中国本土的研发人员为主导。剑侠2目前开发进度为40%,计划于明年上半年在中国公测。

《SUN》是迄今网络游戏规模最大的一款网络
战,其最大特色在于地图系统,除了传统意义上的场
外,游戏还提供有“任务地图”、“活动地图”和“猎杀
图”等一种不同类型的地图。SUN,定于今年8月
韩国公测,2006年11月中国玩家见面。

除上述两款游戏外,手数还播放了另两款开发中大作——《Huxley》和《全面通报》(All Points Bulletin)的演示画面。其中手视角射击网络游戏《Huxley》采



2006年第二季度完成。动作类网络游戏《车手》系列制作者 David Jones 负责开发车库和喷漆等场面与《侠盗猎车手》非常类似(全面通缉)预计于2006年第四季度测试。市场对此类游戏的暴力内容所可能产生的争议对亚洲玩家加以修改。

造2的研发团队已经组建,研发工作正于2007年投入运营。谈及与第九城市的合作,双方的合资公司目前的状态很满意。双方对于未来合作的几款游戏也有与九城再次合作

《传奇世界》入选上海名牌产品百强

6月28日,“2005年上海市名牌战略推进工作会议暨2005上海名牌产品推荐工作颁奖授旗仪式”在沪举行,盛大网络旗下网络游戏《传奇世界》荣获“上海市名牌产品100强”称号。上海市名牌推荐委员会全体成员单位的领导、上海各有关委办局及控股公司分管名牌工作的负责人,以及上海网络公司主要负责人等共400多人参加了本次会议。

本次会议的农产品展区从上海全市各农场、600多个企业中申报1300余种农产品，经上海市11个涉农专业市场择优认定，共40个企业参展。及用户的投票参与，经上海市农产品行业协会最终公布获奖名单。

腾讯大手笔引领厚雪武侠网游风尚

高考结束后的盛夏时节是各大网游厂商重点争夺的黄金季节。上海盛大游戏更是针对其主打产品、魔兽,推出了一系列措施,使其在夏季网游市场上引领出新的旋风。(黑熊)白日式式带以来,一直保持着较快的更新速度,不断改善着游戏品质,提高可玩性。

受到玩家的广泛好评。腾讯数则在7月1日正式推出了《墨香》论剑山河150本，引起了玩家新一轮的游玩热潮。



版本主要包括泰山北麓、少林寺以及大龙脉等 一个全新的游戏地图,BOSS 战新的表情动作等热点元素,力求在这个暑假给玩家带来轻松刺激的游戏体验。

7月21日,腾讯游戏宣布开放名“元德”的 墨香,第一个全新的小区主要针对西南地区电信线路共享提供便利。据悉,腾讯游戏将于近期推出 墨香的下一个版本,并推出更多的虚拟宝物和新的游戏模式。

晶合时代 2000 万拿下《传说》总经销

7月中旬,晶合时代以2000万元人民币总价拿下(传说)的全国总经销权,将负责(传说)在全国范围内的推广及实体店卡销售业务。

《传说》是成都锦天科技研发及运营的玄幻题材网络游戏,自5月27日公测以来已有1万玩家注册成为《传说》用户,同时在线人数最高达到3万3千人。



群防网络取得《金庸群侠传2》运营权

上海群防网络科技有限公司于7月1日举办“群防网络媒体见面会”，展示了一系列新阶段的运营状况，并就《永恆》二转的情况以及《金庸群侠传2》的未来发展作报告介绍。

会上宣布，群防网络正式获得香港《网络行》运营权，目前已获得《金庸群侠传2》的大陆运营权。同时，群防网络发布了《永恆》第二“全面战争”篇内容，对本站的市场发展方向作了介绍。

两款新游落户沪久游网 休闲平台即将兴起

不久前，久游网与上海网络媒体见面会，正式宣布，将开发完成的休闲网游《贪吃宝贝》和《反恐精英》引入久游网的产品行列。

贪吃宝贝以丰富的色彩、可爱的造型和欢乐的游戏风格，Q版角色、简单易懂的休闲游戏玩法、简单易懂的游戏规则，为玩家提供了一个全新的游戏体验。这款游戏在《反恐精英》的基础上，加入了许多新的元素，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。



支持 64 位操作系统 星之盾推出新版软件加密方案

近日早之 StarForce 推出新版加密方案，以支持 64 位操作系统。新版加密方案支持 64 位操作系统，全球各大游戏开发商纷纷采用。新版加密方案支持 64 位操作系统，全球各大游戏开发商纷纷采用。新版加密方案支持 64 位操作系统，全球各大游戏开发商纷纷采用。

《碧雪魔窟》新鲜玩法新鲜画面

7月，国产武侠 MMORPG 大作《碧雪魔窟》将会以一种全新的面貌呈现在玩家眼前。这款游戏由 3D 画面，在《碧雪魔窟》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。这款游戏由 3D 画面，在《碧雪魔窟》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。



飞越生活，超越梦想 绿色网游《浩奇》公测开通

暑期将至，假期将至，暑假将至。6月28日，上海网络媒体见面会，展示了一系列新阶段的运营状况，并就《永恆》二转的情况以及《金庸群侠传2》的未来发展作报告介绍。

此次发布会吸引了数百家媒体的参与，并受到了政府相关部门的领导。在会上，上海网络媒体见面会展示了《浩奇》的最新进展，并就《永恆》二转的情况以及《金庸群侠传2》的未来发展作报告介绍。



《仙界传》造星结束 法国游即将来临

7月14日下午在东京网络与书籍唱片于东京国际广场举办了《仙界传》造星发布会。《仙界传》是一款具有浓厚东方色彩的 MMORPG，以其独特的文化背景受到好评。这款游戏由 3D 画面，在《仙界传》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。



《模战》热门游戏漫画亮相中国舞台

如今，由漫画改编而来的游戏产业已经越来越紧密地联系在一起。《模战》是一款热门游戏，其漫画版本也已经在中国舞台上亮相。这款游戏由 3D 画面，在《模战》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。



魔力“超级解霸”大赛落幕 研究生 MM 最终夺冠

7月2日下午，历时两个月的“超级解霸”魔力大赛圆满落幕。在这次比赛中，研究生 MM 最终夺冠。这款游戏由 3D 画面，在《超级解霸》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。

无限天机《吃鹿》登陆网游市场

《无限天机》是一款由上海网络媒体见面会推出的网游。这款游戏由 3D 画面，在《无限天机》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。这款游戏由 3D 画面，在《无限天机》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。

逆包包霸霸上市 掀起暑期快乐风潮！

盛大网游《逆包包霸霸》7月1日正式上市了。这款游戏由 3D 画面，在《逆包包霸霸》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。这款游戏由 3D 画面，在《逆包包霸霸》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。

NVIDIA 开拓亚太市场 在北京建立代表处

2005年6月21日，全球著名图形技术和数字媒体处理技术提供商 Nvidia (Nvidia 代码: NVDA) 在中国北京的代表处正式开业。这款游戏由 3D 画面，在《Nvidia》中，玩家将体验到全新的游戏玩法和画面。



金山打造封神主题手机游戏

金山数字娱乐近日基于网络游戏《封神榜》的阵营剧情,开发出封神系列手机游戏,致力为金山软件忠实用户及所有手机游戏玩家奉献极具情怀的手机游戏产品。ACT、RPG、ARPG 美类游戏将被囊括于这一系列手机游戏中,所有地图、道具、任务以及阵营音乐都将与《封神榜 ONLINE》完全统一。

联想科技助力
精英进入海外服务器 ODM 市场

2005年7月13日,全球一线主板厂商精英(ECS)电脑宣布进军海外服务器ODM市场,并与联想(Lenovo)开展服务器技术方面的合作。精英电脑副董事长许明仁、中国区总经理李大朋,以及联想中国服务器事业部总经理梁军均出席了本次发布会。



盛大数位红携手英特尔、摩托罗拉 推出 Game-V 无线游戏平台

2005年6月22日,中国领先的移动游戏内容供应商盛大数位红与英特尔在京共同召开了“盛大数位红的无线娱乐新纪元”新闻发布会,摩托罗拉作为最主要的合作方参加了此次发布会。

此次发布,盛大数位红隆重推出了“Game-V”无线娱乐平台,同时推出针对的摩托罗拉高端娱乐手机 E680i 基于英特尔移动多媒体技术的 18 款精品手机游戏。在英特尔基于该平台的支持下,“Game-V”无线娱乐平台将提供一种以内容增值业务截然不同的体验模式,以更为优质的内容、更低的价格、更佳的使用感受为竞争力,为中国的移动用户带来更多的游戏体验。

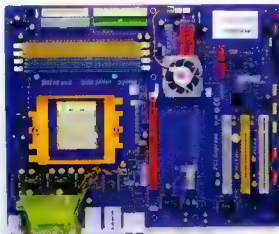
打造全能数码娱乐
全新 HP Pavilion 电脑登场

近日中国首家专售全新Pentium D 酷睿双核体系电脑M7199C, 配备最新的爱特64位 Pentium D 830 3.0GHz 双核处理器, 英特尔45 毫高电压CPU 与1GB 存取速度DDR2 内存, nVidia GeForce6600 PCI-E 显卡, 硬件软件支持支持特设, 全面硬件支持 Media Center 电脑功能, 并预装微软 Windows XP 媒体中心 2005 操作软件, 此外包含 IEEE1394, S-video 视频输入、USB2.0 及 4 个 USB 1.1 卡读卡的多媒体数码接口技术, 及 LightScribe 光学刻录技术 16 倍速 DVD-RW/DL 双刻录机, 将 PC 的特色与性能提升更为 PC 7199C 增添竞争力, 用户还可享受自带电源、风扇和 USB 接口 PMD 大通线及硬盘存储, 为 7199C 网际网路又加双 1394 接口, 因此, 此类多媒体电脑市场面积扩大, 体现出一个最完整的数码科技媒体系统。



游戏发烧终极双 PCI-E×16
精英推出 KNI SLi Extreme 主板

精英 Extreme 极致系列近日推出一款 nForce4 Ultra SLI 主板,支持 64 位 AMD Socket 939 的 Athion 64FX 处理器、双

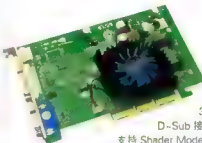


PCI-E×16显卡模式,加上极具视觉豪华的DDR6配备,包括最多4GB容量的QDR400内存支持6声道国际高品质7.1/10/100M/千兆/双千兆网卡输入,10组USB 2.0全端口输入,2组USB IEEE 1394,nVIDIA芯片的ActiveArmor机制及防火墙、双磁盘阵列,安全超频的帽子戏法Top-Hat Flash及精英独霸PCI Extreme设计,为发烧提供了更好的安全性和稳定性。精英之精英! 对高端DIY发烧友来说,硬件+软件完美! iDOL 2安全超频技术是第一款iDOL 2安全超频解决方案,特点:安全、省电、超频不坏。

耳听八方令对手无所遁形
罗技中国推出 PC 游戏专用高精度罗技耳麦



7月12日,罗技宣布在“市场”推出一款专用于PC游戏的高档耳机,罗技麦风。这款“罗技精英耳机”在耳机价格历史上,罗技麦风游戏耳机树立了外形时尚、音质出众且具备一定通信功能等三个里程碑。独特的可开式/后脑佩戴方式,使得玩家在游戏时,游戏中的声音不会丢失,同时也有助于降噪,让玩家更专注于游戏。采用40毫米扬声器和频率响应平坦的一体声耳机机能提供独特的环绕音效,此外,罗技独特降噪降噪功能能有效的麦克风中消除背景噪音,让玩家在游戏中,令语音通信尤其清晰。罗技麦风售价仅199元。



图期惊喜再升级
艾尔莎影雷者 A620D 上市

近日艾尔莎针对暑期显卡市场的消费群体推出 AGP 规格的影响者 A6200, 采用 nVidia GeForce 6200 显示核心, 核心 / 显存频率 350MHz/500MHz, 128MB 显存, DVI-I, TV-Out, D-Sub 接口, 它延续了 GeForce 6 系列架构所具有的各项优点, 支持 Shader Model 3.0 技术, 以满足主流游戏运行要求为目标, 并可流畅运行《魔兽世界》等热门网游, 媒体报价 699 元。

紧追硬件步伐
威宝 6X DVD-RW 盘片平价入市

在主流 DVD 刻录机已支持 6X 乃至 8X 的 DVD-RW 复写之时,由于光盘生产技术的限制,导致含盖 DVD-RW 光盘远迟不能上市,长期只能停留在 2X、4X 的低速状态。就在此时,国际著名芯片厂索尼 (Verbatim) 与其美国代理商先锋在欧美国家内推出复写 6X DVD-RW 光盘。它采用了索尼全新研发的 SERI 全垒打技术,不仅可以提高数据的记录速度,更可以让光盘记录的数据更稳定。所以它提供了更长的使用寿命,质量更可靠。另外 DVD-RW 可以重复复写达 1000 次以上。一次最大可 4.7GB 的容量 6X DVD-RW 目前市场售价为 25 元左右。

精巧盒裝 COOL 一覽

近日微软在其网站外网,为庆祝微软,自宣布,于2005年07月01日至08月31日期间举办主题为“精英套装 COOL”的微软暑期清凉季促销活动,凡购买微软精巧便携键鼠套的用户,均可得到清凉季“缓解眼疲劳”本次活动为微软Xbox精英键鼠套装为微软新款 Wired Keyboard 500 精巧键盘,无线鼠标鼠标套装,套装分为黑色和白色两款

华硕 26 款产品大降价 最高降幅突破 380 元

作为全球著名的厂商，华硕电脑于近日宣布对旗下 25 款板卡产品进行大幅度的价格调整，最高降幅达 360 元，给本已火爆的显卡市场带来了一场不小的震撼。

而另一方面，华硕对于 EAX700 系列显卡的促销力度也引起排队订购的 A8N SLI 最具性价比的 K8 平台主板 K8U-X 也在其中。显卡方面，华硕对 18 款产品进行了大规模的降价，最高降幅超过 380 元，包括 EN6800 系列、EAX700 系列显卡。此外针对高端用户的 EAX850XT2DHTV/256M 显卡也有 340 元的降价幅度。

自 7 月 1 日起华硕“华硕精英·7-2”赢取极限装备”的全场促销活动也在同时进行，在

抽奖活动,赢取价值数千元的华硕极限装备豪华套装。

XGI 显卡中文标识“绘虹”启动

全球最大图形芯片厂商之一、亚太地区最大的图形芯片设计公司图威科技 XGI 旗下自有品牌显卡“Volari”系列,日前正式启用“致幻”中文名称。XGI 于 2005 年 3 月 3 日正式宣布进入中国显卡市场以来,以超高性价比为宗旨很快打入了中低端显卡市场,同时以 Volari 绘图芯片为首的 V3、V8 系列显卡更是得到了业界一致的好评。

Volan 全系列绘图芯片及自有品牌绘虹系列显卡,拥有全球最新技术与最佳性能,产品覆盖了入门、主流和高级玩家的需求,目前绘虹 V3 和绘虹 V8 两款显卡已经在中低端显卡中占领了绝对优势。

499 元强劲风霸席卷全国

微星主板为暑期装机和升级的玩家带来了今夏好礼,从7月25日至8月31日期间,所有的消费者都能以超值特价购买到微星 KBT NEO V 主板。只需要499元用户就可获得一块支持64位(Socket 754)AMD Athlon 64及Sempron处理器一流品质的主板,它整合了Serial ATA/RAC/DAC控制器,提供150MB/s传输,支持8个USB 2.0接口,并且还支持Realtek ALC855 Codec 六声道软件音效,Realtek 8201CL 网络芯片。

权利与责任

——有关“网瘾”的家庭调查

编者语

今年以来,“净化网络游戏,保护未成年人”成为人们关注的热点。年初,文化部、中央文明办牵头,联合信产部、公安部、国家工商总局组成净化网络游戏工作联席会议,宣布从4月中旬至9月1日在全国开展集中净化网游工作。之后这场“戒网”运动便热闹地开展开了,从文化部的《游戏产品内容审查标准》到游戏工作委员会的《网络游戏服务协议》,从强制改造规则到加入“戒网系统”,从药物戒网法到网瘾戒除中心。

而这支浩浩荡荡的运动队伍中,我们竟很少看到父母们的踪影。他们似乎只是以受害者和求助者的身份出现,而淡忘了自己作为孩子的监护人的身份。家庭与玩家的“戒网”之间究竟有没有关系?如果有,家庭应该在预防和戒除的过程中发挥怎样的作用?我们决定作一次深入的调查。

三个真实的故事,三个真实的家庭。

——父母把高翔推给了游戏,游戏取代父母成了高翔的监护人,甚至连他的道德观也是习自游戏。

——高翔的早熟和倔强的不和谐令小米沉迷于游戏,对幸福家庭的憧憬又让她勇敢地走出了游戏。

——在父母的信任下,张文培养出健康的心态,在面对游戏时,他学会了分清“痴迷”与“沉迷”的界限。

自揭伤疤需要极大的勇气,更何况还要追忆许多尘封已久的往事。在这里,我们要对那些愿意接受采访的家庭和个人真诚地道一声谢,感谢他们的无私,感谢他们愿意以自己的事例唤起他人的思考。

有多少爱可以重来

抚顺是一座重工业老城,它为新中国的经济建设立下过汗马功劳,也贡献了一位时代英雄——雷锋。而今,资源的逐渐枯竭令这座因煤而兴、因油而旺的城市陷入困境。2003年年底,一篇题为《抚顺——一座工业老城的痛苦与希望》的报道提及,“在抚顺,整个城市有下岗职工28.6万,待业人员18.4万,12.3万职工无力参保。”

高翔的母亲就是这28.6万人中的一员,虽然在另一座城市找到了新的工作,她的收入也只够一人开销。自从四年前高翔的奶奶去世后,母亲每星期都会回抚顺看望独自一人居住的儿子。

23岁的高翔今年刚刚大学毕业,他想在本地谋一份工作,但进展并不顺利。现在他租了一间简陋的小屋,每天为游戏媒体撰稿,平时几乎足



《反恐精英》令高翔体验到合作的乐趣

不出户。当我们问他为什么不开开拓展另寻发展时,高翔回答说:“我怕独自面对外面的世界。在家乡我就算是呼吸都可以活下去,再远一些,我就会怕。”

忘记父亲,忘不了红白机

高翔出生在一个普通家庭,父亲做过几年个体生意,母亲是国营企业的职工。他的童年是在父母的争吵声中度过的。那时高翔对母亲的印象是“很暴躁,很节省,但很爱我,还有就是每天都在忙碌”,对于父亲的印象则很模糊,只记得父亲每天都很晚回家,喜欢喝酒,喜欢去舞厅,在外面赌博。

高翔对于父亲的感情很矛盾,一方面他恨父亲的种种不端品行,恨他在醉酒后无缘无故的打骂,恨他在输钱后揪着自己说“是你害了我”;另一方面他又离不开父亲的生活费,这是他在网吧玩游戏及至后来上大学时的主要经济来源。父亲心情好的时候也会给儿子买些吃的和玩的,其中高翔记忆最深的是自己六岁时父亲买回的一台红白机。

红白机让高翔暂时忘记了对父亲的不满,当父母在外屋争吵,他可以安安静静地坐在电视前玩游戏,不会像以前那样惶恐不安。《魂斗罗》是第一款令高翔着迷的游戏,他每天把自己关在屋里玩,直到可以熟练地用三条命通关。为了向别人展示这一成绩,他从家里偷了一元钱,跑到游戏机房去,游戏机房的规矩是一条命两角钱,加人不算,过关后可以继续玩。他花六角钱在老板和其他玩家面前好好露了一手。这件事让他得意了很久。

没过多久,高翔的父亲丢下了妻儿,整整一年不知所向。第二年,这个家宣告解体,法院认为母亲没有足够的经济能力抚养孩子,高翔被判归父亲。之后高翔住在了爷爷家。爷爷平时要看管自行车棚,没时间监督高翔,奶奶是文盲,也没法管他,对于两位老人来说,只要孙子不打架,不出事,就是乖孩子。没了争吵和打骂,高翔在爷爷家的生活倒也平和自由。

同父母在一起的时候,高翔一直很内向,很少结交朋友。到了爷爷家后,高翔的朋友渐渐多了起来,这与游戏不无关系。那时他每天中午休息和下午放学的时候都会往游戏机房跑,倒不是为了玩游戏,而是喜欢那里的气氛,喜欢和一群游戏迷聊天,聊大家感兴趣的话题。光顾游戏机房的大部分是学生,其中还有些大学生,高翔觉得那里的人有文化,对人不冷漠,于是成了常客。一些年龄比高翔大很多的玩家最初看他年纪小,不太和他说话,后来发现他对游戏懂得实在不少,于是开始一起讨论。如果他们有不合意的地方,高翔还会主动上前指指点点,对方也会表示感谢。这让高翔有一种成就感,一种被人承认、被人接受的归属感,原本不爱说话的他渐渐外向开朗了很多。

小学五年,父亲从未回爷爷家看过高翔。母亲每个月都会来,但因为爷爷对她抱有成见,母亲只好把高翔叫到外面的饭店,让他吃顿好的。在高翔的记忆中,母亲那时对他说得最多的一句话是“妈不饿,你吃吧”。

离开奶奶,离不开《反恐精英》

1995年冬天,爷爷去世了。奶奶身体不好,没有工作,也没有退休金,家里很快便入不敷出。刚刚考入初中的高翔只能向多年未联系的父亲索要生活费。

失去了爷爷的家变得死气沉沉,年少的高翔有些绝望。他喜欢和爷爷一起吃饭、聊天、睡觉,同奶奶在一起他觉得没什么可聊的,奶奶年纪大了,有些糊涂,不识字也不懂游戏,还到处借钱,借了又无力偿还,让他在



在《传奇》里高翔才能忘记孤独

邻座面前抬不起头。学习对高翔来说也成了一种负担。初一时高翔的成绩很好,全班第一,全校第二,老师认为他在学习上还有很大的潜力,只是不思进取,于是拼命鞭策他。这让原本并不讨厌学习的他产生了逆反心理,开始逃课。

那时游戏机房已经转入地下,电脑房成了高翔的新战场。看惯了游戏机上的回合制游戏,高翔初接触即时风格的《红色警戒》就被深深吸引。与其他玩家的对抗,更让血气方刚的他体验到一种征服的快感。他不甘心再做看客,成为高手的念头驱使他拿起鼠标键盘投入地玩了起来。高翔所在的街区附近只有一家电脑房,里面只摆放了四台电脑,每次去总是要等上三四个小时才能轮到。高翔往往是提前一天预订机器,第二天再去玩。这种来之不易的感觉,更让他舍不得离开电脑半步。

之后高翔成了电脑房的“夜客”,常常通宵游戏,第二天一早伴着微亮的光回家睡觉,或是睡眼惺忪地走向学校。原有的那点零花钱很快不够用了,没钱时他就问奶奶要,奶奶便想方设法再去街坊邻居家借。但奶奶给的钱越多,他陪奶奶的时间就越短。

高翔升入高中后,奶奶的健康状况开始恶化,每天只能躺在床上,由亲戚照顾。奶奶的卧床给高翔带来了新的困扰,每当他通宵回来准备睡觉的时候,奶奶总在“哎哟哎哟”地呻吟。他觉得奶奶是故意做出这种样子,好让他多陪她一会儿。困到极点的高翔无法理解奶奶的无助和痛苦,总是毫不客气地说:“别装了,到外面去睡吧,少来骗我。”这时奶奶的唉声叹气就会减少,他心里安理得地倒头睡觉。

2001年年初的一天晚上,天气很冷,迷上《反恐精英》的高翔又准备出去包夜。离开家门时,他听见奶奶口中好像要说什么,但他没有回头,同伴已经径直走了出去。第二天早晨,当他拖着沉重的脚步回到家里,发现奶奶已经过世了。

高翔用泪水记下了那一刻自己的心情。“我摸着头,敲打着脑袋,觉得不应该是真的,她会很骗人的,怎么这次就不行了?我痴痴地呼唤着‘奶奶,奶奶’……神经的每一次蠕动,都告诉我,奶奶死了,你奶奶已经死了。我不相信,我依然劳苦地推着地冰冷的身体……我大哭着,仿佛每一幕就发生在昨天,眼泪弄湿了我的眼睛,也弄湿了我的心,我抱着她的头,那是我无时无刻不在想的头,当它真的不再会说话了,我却怎么也割舍不下。”

放下《传奇》,放不下母亲

奶奶的去世并未让高翔从游戏中解脱出来。送走奶奶后,他没有去上学,而是在电脑房呆了三天。在那三天里,高翔没怎么玩游戏,只是在电脑前坐着,听旁边的人说话,驱散心中的痛苦。

之后高翔又恢复了通宵游戏的习惯,这时的他在游戏中渴求的已不再是成就感,而是一种逃避——逃避空荡荡的家,逃避曾在奶奶心中深藏着的那种无助和寂寞。高翔被巨大的孤独包围着,他回忆说:“虽然以前我和奶奶是分床而睡,但真要一个人的时候,真的很难受。不是害怕,而是难受。在外边晚上玩,白天睡觉,感觉会好些。至少不用晚上一个人在空荡荡的一间房子那么难受。”

2001年9月,《传奇》开始公测,高翔成了游戏中最早的一批玩家。打怪的乐趣、升级的成就感、PK胜利后的征服感、朋友之间的归属感……高翔在这里找到了现实中所缺失的一切乐趣,他很快将不快的往事抛诸

脑后,在这个虚拟的世界里越走越远。“有时候也觉得挺枯燥,不想去玩,可就是有一种冲动让你放弃一切的诱惑,很难控制住。如果口袋里还有钱,我就会一直玩下去。”高三上半学期,高翔连续两个天天天包夜,晚上玩《传奇》,白天回家后把闹钟调到包夜的时间,睡上一整天。

奶奶去世后,母亲每周都回来看望高翔。2002年年初,又是一个寒冷的日子,母亲从另一座城市带病赶回家。做完晚饭后,母亲支撑不住,倒在了床上。那晚高翔照例准备去网吧包夜。11点多的时候,他去床边看了看母亲,病中的母亲在那一刻流露出的无私母爱,让高翔突然清醒了过来。他在后来的一篇文章中写道:“看着她颤动的双眼,我知道她是多么希望让我在家陪她,不要离开她。她的手发得很散乱,她紧紧地握着我的手。我面无表情地对她说:‘妈,我去玩了。’她点了点头,说:‘早点回来。’我把门轻轻关上,走了出去。”

回忆起那一刻母亲忧伤的眼神,高翔至今仍然有一种想哭的冲动。“我说不清楚,当时确实是希望出去住。我妈她很难受,可我又想出去,她没有说什么。出去后走在夜里,我越想越难过,后来就哭了起来。那时大概是12点多,街上一个人也没有。快到网吧的时候,我停下脚步,转身跑了回去。无论怎样,我都不能这么无耻。”

那天晚上,高翔躺在床上回想了很多往事,和母亲在一起的快乐,在游戏中他和别人聊天时的自豪,奶奶去世后自己的悔恨……这些真实而深刻的感情如今都被《传奇》给淹没了。第二天一早,一夜未睡的他跑进网吧,把辛苦打来的极品装备送给了朋友,把练了半年的高等级账号永远地删除了。那一刻,他觉得自己解脱了。

之后高翔开始正常上课,并顺利地在高三下半学期的分班考试中考进了优等班。尽管因为基础没打好,高翔进了一所并不理想的大学,但他并不后悔,他觉得自己已经努力了。

访谈

本刊记者:奶奶的去世和母亲的生病与你玩游戏之间并没有必然联系,为什么会成为你下决心戒掉游戏的主要原因?

高翔:我一直在反思自己的种种过去,有时候我觉得我只是在找一个理由让自己能够安心地玩下去,却没有想过家人和我之间的亲情正在越来越疏远。我不停地抱怨自己的孤独与无奈,后来才发现,造成这种孤独与无奈的罪魁祸首恰是我自己。我像是在设计一个圈套让自己跌下去,并找到一个跳下去的理由。也许我并不孤独,可沉迷游戏的时候我却把孤独作为安慰自己的借口。

本刊记者:你觉得你从游戏中得到了哪些值得你为之付出的东西?如果不考虑家庭因素的话,你是否后悔自己曾经沉迷于游戏?

高翔:我在游戏里获得的东西远比我所认识的多,可能别人会觉得我有些夸张,但游戏那种充满神秘的正义感确实给我带来了勇气和自信。当我分辨不清这个社会时,我就按照游戏里的规矩把一切分为有光与无光两种。小时候没人告诉我什么叫友善,什么叫邪恶,哪些是对的,哪些是错的,只有游戏能告诉我。我现在仍然觉得我的童年在游戏中度过没什么坏处,至少我现在是个正直而热心的人。没人告诉我该怎么做,这些都是我从游戏中感悟到的。

本刊记者:你现时对游戏和网络有什么看法?

高翔:我发现游戏开始越来越像电影产业了——走向成熟,走向商业化,可不过重游戏本身的内容,而《侠盗猎车手》那样的游戏又太注重刺激,一种可怕的内涵。我很高兴小时候没玩过《侠盗猎车手》,也很庆幸小时候生长在重视教育的单亲时代,而不是充斥网游的今天。

至于网络,我感觉就像是一根控制木偶的线,木偶做出什么样的动作,谁也不准。我们只是这些长长的线中的一段而已。

(以上人名均为化名)

坚硬的荒原

“进了坛子,铺天盖地的祝福像浪涛的潮水一般从脚下一一直淹到胸前,被这么多的善意所包围着,却有一种很想落泪的感觉。真的不想这样生活在虚拟里,不想一个个人对着电脑又哭又笑,不想把爱情和友谊全部解构成一段一段只有0和1的代码,而关了机,断了线之后,还是和平常一样,下班、回家、吃饭、睡觉……”

这是小米在她24岁生日时写下的文字。那天早上她来到家,照例打开每天必去的游戏论坛,发现许多正在等她。看见她现身,大家按事先商量好的开始贴帖子搭梯子,摆出一排的“生日快乐”字样。开启邮箱,

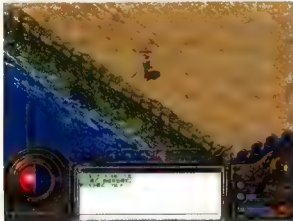
里面躺着数封以“生日快乐”为主题的电子邮件，附带着一家人亲手制作的贺卡图片。登上 QQ 和 MSN，每个人都送上鲜花和笑脸，用不同的方式表

达着同样的祝福。

可是小米身边的同事却并不知道那天是她的生日。下班后她去“干妈”家吃了一碗寿面，然后直奔网吧。在《传奇》里，她是一个等级低微的法师，拥有几个无话不谈、肝胆相照的朋友。最终爱她的“姐姐”送了她一条生命项链，公会里的人保护着她去“生死之间”杀龙又渡。午夜时分，小米拖着疲惫的身体回到宿舍，面对属于一个人的孤独。对她来说，这个世界上绝大多数牵挂和温暖都来自于网络，来自于游戏，现实社会如同一片坚硬的荒原，苍凉而贫瘠。

无处可逃

小米的双亲在她大学毕业前相继去世，亲戚们在瓜分了除房子以外的遗产后也和她划清界限。命运的转折带给她的是措手不及的冰冷，幸福的童年、对未来的美好憧憬，一夜之间化为泡影。回忆对于小米来说像一面易碎的玻璃墙，不堪触碰。她说一开始她还会经常梦见母亲，后来连梦也渐渐稀疏了。原因可能在她的一篇母亲节祭奠文章中找到了“……至此我和她永隔了，只能在梦里反复相见。每次见面时我都信以为真，依旧撒娇耍赖，依旧叽叽喳喳，但是在梦的结尾我总是自己告诉自己，这是做梦。同样的梦重复 100 次的结果就是我觉得害怕梦到她，取而代之的是梦见自己一次次的就寝、奔跑、逃离来不属于自己的家。”



小米喜欢在《传奇》里独自流浪

2001 年，小米大学毕业了。为了开始新的生活，她毅然离开了家乡，跟随男友来到遥远的海滨城市厦门。表面上所有的伤痕已被深深掩埋，她获得了自己最渴望的宁静与安全。早上两个人各自上班，晚上一个玩游戏，另一个看电视，日子如同厦门街头随处可见的棕榈树，枝繁叶茂，淡定从容。虽然小米隐隐感觉到和明之间由于共同语言的匮乏日益疏远，但她天真地以为生活就是柴米油盐，相处需要宽容多过理解。

2002 年 4 月，她在当地一家游戏公司争取到一份企划的工作，专门创作游戏剧本。由于工作性质的改变，小米频繁接触网络以及各类游戏。公司领导层认识到单机游戏的前景黯淡，决定转型改做网络游戏，企划部主管要求下属多在这方面积累游戏体验。小米的同事纷纷选择了《奇迹》，她却机缘巧合之下进入了《传奇》。只在 MUD 时代玩过几天《笑傲江湖》的小米一下子被这款充满互动和挑战的网络游戏深深吸引。

很快，过分的沉迷让她忽视掉了身边的人和事。她不仅在上班时间偷玩游戏，下班后除了吃饭洗澡，其他时间也全部交给了《传奇》。“桌子上布满灰尘我不管，地板都是鞋印我不拖，晚上他加班回家我也不再给他煮夜宵。这样的日子，持续了一个月左右。当我突然抬头看他时，发现一切已经不一样了。”回忆到这里，小米流露出一丝愧疚。

这一年 11 月，明爱上了另一个女孩。小米的个性，她不会去恳求或挽回，而是选择了自我封闭。她泡在《传奇》里的时间越来越长，从午夜凌晨三点，到天七点多照旧出门上班。丧失睡眠和胃口之后的她像脱水的花朵，憔悴枯萎。这时候她的游戏项目早已不再是获取乐趣，而是帮助自己逃避、逃避现实、逃避问题。

但现实从来不容逃避，小米失去了在这个家继续逗留的资格。疼爱她的“妈妈”变成了“干妈”，背着简单的行李，她接受了流浪的宿命。

爱的救赎

网络游戏与单机游戏最大的区别在于它的互动性，玩家所面对的角色虽然看上去只是一堆堆排列组合过的像素，操纵着这些像素的，却是一个个真实的人。天生不擅长 PK 的小米对无止境的任务千次厌恶，等级和装备在她眼中也毫无意义。在那些不眠的夜晚，她站在比奇城某个无人的房间，面对墙上模糊不清的水墨国画，在公会聊天频道里大段大段打出自己喜欢读的诗词和散句。所有人都知道她不开乐，却没有能够安慰她的行将。直到有一天，一个善解人意的“姐姐”向她伸出了友谊之手。

在不断的倾听和解开之中，小米认识到天地之宽，之所以自己没有容身之处，既非《传奇》之过，也非生活之过，只是自弃之过罢了。还是在那间无人的房间，“姐姐”向她透露了从未向别人揭开的秘密：在游戏中“她”虽然选择了女性身份，现实中却是个不折不扣的须眉男子。交出这个秘密，等于交出了他用将近一年的时间在游戏中建立的形象和荣誉，这样做的理由只有一个字能够解释：爱。

对于小米来说，杰的这份感情就如汪洋中的一根浮木，让她看到了彼岸的希望。一样的敏感、一样的细腻、一样的真挚让两颗各有伤痕的心渐渐荡出火花。海滨城市的冬天并不寒冷，午夜的街头仍然热气腾腾的烧烤、五光十色的霓虹。捂着眼睛走出网吧的大门，小米仍然清醒地意识到自己并不是游戏中那个挥手就能放出一道闪电、只要有药水就永远不会疲倦的魔法师。爱情可以蔓延在网络里，生活不可以。“我爱的人，我要和他在一起，生生世世，时时刻刻，真真切切。”她决定告别游戏，经营一段触手可及的未来。

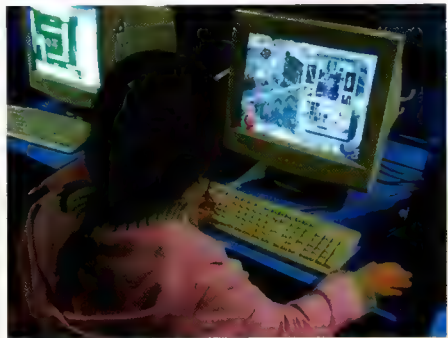
再度迷失

杰是广东人，读完大学后留在了江苏，从事与专业不甚相关的文职工作。两人原本的计划是等杰拿到合同期，来厦门找工作，在这座蓝色的城市里安一个温馨的小家。然而事与愿违，2003 年 3 月，由于经营不善小米所在的游戏公司突然解散了。这个坏消息让心态刚刚调整过来的小米手忙脚乱，她变得焦躁易怒，无所适从。在杰的建议下，她放弃了继续寻找新工作的打算，北上江苏，与爱人团聚。

杰所居的城市落后而脏乱，与小米想象中的江南水乡迥然不同。这里“一个萝卜一个坑”，想找到合适的工作比登天还难。小米找到的第一份工作很快就被证实为拙劣的骗局，无法发挥特长的小米愤然辞职，发誓就算在家洗衣做饭也不做自己喜欢的工作。这一闹，就是一年。

刚开始他们只有一台电脑，还是和爱人合住在一起。白天去上班，小米就守在电脑前玩《暗黑破坏神 II》，顺便泡在论坛里和大家聊天。晚上杰下班回家，两人轮流上阵，和同伴的人取网络游戏，消磨时间。后来有朋友升级机器，将淘汰下来的配件寄给他们。刚添置好硬盘和显示器，个人宿舍也分配下来，挂上一条独立的 ADSL 网线，他们终于拥有了真正属于自己的二人世界。

这时候，《传奇 3》开始测试了，兴致勃勃的小米拉着杰去新区开荒。由于时间充裕，她很快达到了所在服务器等级和财富的顶端。她无所适从地学会了编制外挂脚本，保持机器 24 小时不停运转，维持自己在游戏中的领先地位。她除了买菜做饭什么也不想干，甚至接到面试成功的通知也找理由拒绝上班。她不再写任何练笔文章，而是用自己流畅的文笔做游戏，换取一张张免费点卡。隔隔天涯时曾那么清晰的爱人的脸，在她身边却渐渐模糊，渐渐疏远……



2003 年小米在网吧玩《暗黑破坏神 II》

心的方向

小米却忘了现实世界，现实世界却没有忘却她。大学时的好朋友辗转拿到她的电话号码，打电话问她过得怎么样。对她如同亲生女儿一般的“干妈”在她远走他乡后依然放不下心，隔三岔五打探她的近况和计划。论坛上朋友更是多次提出要给她提供工作机会，劝她不要虚度光阴。



将来的路自己走

更重要的是,当年“大鹏一日同风起,扶摇直上九万里”的理想,并未真正灰飞烟灭。

几个月过去,小米的心情再次陷入灰暗。她清楚地知道,尽管在游戏里她是公会领袖,是有等级有装备有威信的强者,下线以后她只是一个靠别人吃饭的寄生虫。羞耻之心使她拒绝了外界的好奇,将自己封闭在小小的刺猬壳里,暗自垂泪。“游戏没有拯救我,也不可能拯救我,它只是让我逃避现实,让我习惯孤独,让我停止思考,也让我继续疯狂。它对别人也许只是一种娱乐,一种消遣,一种工作之外打发寂寞的方式,就像BBS一样。可我呢?有时候,在论坛上发的一点点小建议能让我在电脑前捶胸不已,我的法师在KM的时候因为网络LAG而挂掉我也不会开心很久。凡事看得太真,看得太深,看得太绝对,结果是一个硕大无比的自身拖着一个硕大无比的我向深渊中不停坠落。可怜的我,一直想靠自己微弱的手臂拉我起来,却不知道什么时候也会被拖入那没有光的所在。”走过这段灰暗的日子后,小米开始客观分析当时的不健康心态。

那年春节,小米跟杰回家见他的父母。从一辈子克勤克俭的老人眼里,小米看到了他们对颓废懒惰的不满。听不懂广东话的小米在杰和杰同学的聚会中捕捉到只言片语,都是对她以及她这种生活态度的轻蔑和不屑。这件事给了她相当大的刺激,回想起父母尚在世时的殷切期望,回想起在厦门时的意气风发,她找不到继续玩下去的理由。

在朋友的帮助下,小米去了北京,将荒唐的过去一刀剪断。不久以后,杰也辞职北上,跟她一起为了将来的幸福生活努力打拼。现在她从事着自己喜欢的工作,并在工作中找回了失落已久的成就感。

“前几天我找到了一篇小时候印象很深刻的散文,乌拉圭作家恩里克·罗多写的《坚硬的荒原》。那里面描述了一个残酷的父亲逼迫自己三个孱弱的孩子在坚硬的荒原上开垦土地、播种种子、养育幼苗的故事。文章最后告诉我们,那荒原就是我们的生命,父亲就是我们的意志,而孩子就是我们的内脏、我们的机能、我们的力量。意志能够征服世界,冲破神秘的黑暗。我们终生的努力,不过是为了能自由驾驭意志,而不是被它所驾驭。”小米以这样一段话结束了回忆,也许今天的她更能够体会到意志改变一切的含义。

访谈

本刊记者:你觉得沉迷游戏是导致你和第一个男生分手的主要原因吗?

小米:游戏只是外因,我想彼此从一开始就不甚一致的期望值才是决定结果的内因。我可以容忍一个人没有多少本事,却不能容忍他不尽心尽力。由于学历和经历的关系,我在两个人的关系中一直处于强势地位,不知不觉演看着他母亲的代言人的角色,希望他能够有出息,早日成熟起来。而他在不具备足够的能力和品行,却要求别人赞美他、崇拜他,认为他是个优秀的男人,实际上他在好几家公司都没能满试用期,总是迟到早退,敷衍偷懒。我们对双方不满,却不明说,最终导致各自寻其所。

本刊记者:第一段感情的失败,你觉得自己应该承担哪些责任?

小米:父母去世以后,我害怕孤独,害怕没有安全感的生活,明明知道自己和他不合适,还是选择在一起,这是非常不成熟的表现。爱才是真正的责任感,没有爱的情况下强迫自己承担责任,对己对人都公平。

反过来说,既然做出了决定,就应该尽量维护这段感情,而不是任它自然褪色。特别是出现问题以后,如果积极解决问题,事情可能不会弄得那么糟,自我封闭不是个好办法。不过我现在觉得即使没有游戏,我和他也很危险,毕竟内因才是主导。

本刊记者:你觉得从沉迷中解脱出来主要是依靠什么?

小米:自己有力量的时候依靠自己,自己力量不足的时候请求别人帮助。比如我第一次沉迷在《传奇》里的时候,因为受伤太深,完全无法自救。只要上网就会忍不住点击游戏图标,进去以后什么也不干都好,就是愿意呆在里面。那时候幸亏有老师督促,不仅在游戏里照我,还给了我现实的承诺。既然得到了所求的理解和关怀,游戏对我来说就不重要了。

第二次沉迷《传奇3》,情况又不一样。我知道自己这样做不对,也知道周围有很多人希望我好好生活。但我看不到两个人的未来,看不到自己的前途,只能在自卑自弃中彻底麻痹。这时候爱已经不能帮我走出,我需要的是发自内心的觉醒。他父母和同学的刺激是一个因素,他的宽容和忍耐也是一个因素,为了证明自己并非不可救药,我赌了一回。

(以上人名均为化名)

张文去年从南京市金陵中学毕业,这是一所有着117年历史的国家级示范高中,陶行知、吕敏、厉以宁、吴敬琏等许多知名科学家、学者都曾从这里走出。张文现在在北京工业大学计算机系的一名学生,对于以清华大学为目标的他来说,这不能算是一个理想的归宿。高考未能发挥出应有水平,他认为是原因之一,是受了游戏的影响。

从小学到现在,游戏占据了张文的大部分业余时间,他把自己形容为“扔下书本就坐在电脑前”的人。虽然没能考上清华,但张文说如果让他再选择一次的话,他还是会选择玩游戏。“你可以说我没有追求,这就是我的生活观念。父母也没有对我表现出太多的失望,他们一直认为只要我能做好自己的事情就好。或者这么说,我不感兴趣的事情,是绝对做不好的;我想做的事情,就一定能做好。我们不再是当年那种开口就是‘将来想当科学家’的孩子了。”

张文向往的理想生活状态是“时刻能自己做自己想做的事情,想玩游戏就玩,想学习就学习。最重要的是,对得起自己,对得起爸妈。精神不能颓废,不能沉迷,这样才能做到问心无愧。”

“我不能过每天除了游戏什么都没有的生活。”他强调说。

儿子:三岁玩游戏

提起张文的玩游戏史,母亲自豪地告诉我们:“说出来你们肯定不信,他从三岁就开始玩游戏了。”

一半是为了开发孩子的智力,一半是因为父亲也喜欢玩,张文的父母在他三岁时就买了台红白机,从张文就迷上了游戏,这倒也应了中国的那句老话,“三岁看大,七岁看老”。张文触网的时间也很早,九岁时就在父亲的指导下登上互联网,上的第一个网站是命令与征服的官网。那时中国的互联网刚刚步入商业化,张文算是国内最早的一批网民之一。

对小学时代的张文来说,《大富翁2》占据着最重要的地位,这同样也离不开父亲的“熏陶”。那时张文一家人住在学校的集体宿舍里,左邻右舍都是单身汉。《大富翁2》是父亲和这样单身汉们最爱玩的游戏,常常六个人一起玩在北城,谁先闭眼就当一道菜,五个人都倒了就有了五道菜,然后大家就坐在宿舍的过道里边炒菜边喝酒。张文喜欢在一旁看着父亲玩,不赌菜的时候自己也会玩上几把,玩到最后他甚至能背出台湾地图上的每一块地的地价和地租。

上了初中,《帝国时代》和《星际争霸》走进了张文的生活,他常常拿着家里给的零花钱去网吧找人对战。父母知道后没有干预,而是和儿子约法三章:去网吧玩游戏可以,但不能因此而影响正常的学习和休息。自执行力不强的张文最终还是违反了约定,一次,他逃课和同学去网吧迷《星际争霸》,被班主任抓了个现行。老师将他们从网吧拎回学校,还一给家长打电话。父亲气冲冲地把他领回家后,立刻发动了“张氏教育大法”。“爸爸先暴风骤雨一样地骂,妈妈在旁边愤怒地数我不成器。结束后妈妈会悄悄到我房门口,讲上两三个小时的‘政治课’,直到我心服口服为止。”

高中的时候,学校管理比初中松了很多,这让张文有机会加入校外的一些兴趣团体。他先是以翻译的身份加盟了一支《魔兽争霸III》战队,从



张文坚持玩英文版《魔兽世界》

常务副队长一路升到队长,高三上学期,又跳槽到当时在江苏排名前五的一支《反恐精英》战队。队伍管理需要处理很多人事调遣、论坛管理、比赛日程制订之类的事务,将精力过多地投入到战队的管理和训练上,导致张文疏忽了学习,高考未能发挥出应有水准。不过他并不后悔,他说自己本就不是一个活在学校里的人。

父亲:比孩子更懂

在张文眼里,爸爸是最棒的,这不仅仅是因为爸爸的“大棒”政策,更因为他的电脑和网络比自己强很多。初三中考前,张文的父亲在他的电脑上安了一个“后门”,还装了美萍监控系统,用来不定时地检查儿子在电脑上的活动。没过多久,父亲发现监控记录有点异常,到儿子的电脑上一看,才发现原来是儿子把美萍监控系统破解了。

父亲认为,想管好孩子的某个方面,做家长的必须在这方面比孩子更行,这样才能对孩子产生一种无形的监督压力。他举了个例子,张文中学时曾是班上所有电脑的“总管”,班上的电脑是上课专用,不允许玩游戏,但父亲知道他难以控制自己。有一次,父亲使用非常规手段,侵入了张文所在学校的服务器,直接查看他所用那台机器,抓到了他用电脑玩游戏的记录。回来后盘问儿子,张文开始拒不承认,等父亲拿出证据才一下子缴了,这之后再也不敢用学校的电脑玩游戏。

听父亲讲完这个故事,张文连忙又补充了一句:“自从我爸侵入我们班机器后,我就学会了反侦察。”这听起来不像是父亲对儿子的管教,更像是一对黑客之间的斗智斗勇。

儿子:边游戏,边学习

虽然因为玩游戏而与清华大学擦肩而过,张文仍然认为自己从游戏中得到的远比失去的多。在他看来,游戏不仅仅是一种娱乐,也是一种学习工具。九岁那年张文迷上了《大航海时代II》,为了找游戏中所有的航线,他和母亲软硬兼施,要来了了一本世界地图册。游戏中的航海日志一页一页地翻过去,他的地理知识也越来越丰富。这种优势一直保持到初中,无论地理考试还是填图作业,只要涉及到行政区划,他总能轻松操平。

玩英文游戏的时候,父亲鼓励他不看攻略,也不用辞根,而是勤翻字典。刚上初一,他就凭着一本《牛津英汉字典》,把《模拟城市3000》和《凯撒》通关,从中积累了大量词汇。初二时他他开始上战网玩《暗黑破坏神》,与国外玩家的交流帮助他练就了地道的口语表达方式。初三那年元旦,他和一个住在明尼苏达的战友在游戏中的Tristram小镇聊了整整四个小时,当时家里用的还是收费昂贵的拨号上网。

上了高中后,《魔兽争霸III 混乱之治》成了张文的最爱。高一暑假快结束时,他当上了War3cn的兼职翻译,所写的《Tactical Aggression》一文广受好评。之后他疯狂地爱上了翻译,加上打字较快,当时War3cn首页上更新的战术文章几乎为他一人包办。高二时张文报名参加英语四级考试和年底举办的全国英语竞赛,凭借在游戏中积累下的良好基础,他的四级考试轻松过关,英语竞赛也拿到了全国一等奖。这让此前一直不太支持他玩游戏的母亲也无话可说。

进入大学后,张文和其他同学一样迷上了《魔兽世界》,玩得最疯的时候一天玩了将近20个小时,从早上六点起床一直玩到夜里一点半多,中间只匆匆吃了一顿晚饭,喝了几罐可乐。和其他人不同,张文玩的是英文版本。



小张文在拥有中华学习机

母亲:信任孩子

张文的母亲对孩子没能考上清华有些遗憾,但问起会不会因此反对孩子玩游戏时,她很干脆地回答说:“没道理。”她解释说,玩游戏的过程其实也是一个学习的过程,家长应该让孩子怎样玩,而不是一味拒绝。

母亲认为现在的很多家长对孩子有一种不正确的心态:“有很多家长望子成龙,有的甚至把自己没有实现的愿望强加到孩子身上,对孩子期望值太高,不能容忍孩子有一点点放松。可是他们没有想到,孩子毕竟是孩子,他们需要有自己的成长空间。一个同事对我说,说让孩子在我们家有点可惜了。言下之意是,他有很高的智商,如果我们一个家长,就会对他有很高的要求,他也就会有更好的成绩。但我们这样认为,我们觉得,孩子首先要身心健康,做人是第一的,成绩是次要的。”

对于已经沉迷于游戏中无法自拔的孩子,母亲认为最要命的是信任。她举了个身边的例子:“我曾遇到过过一个学生,说起来他心里也很痛苦,他并不想这样,他甚至不知道为什么事情会发展到这一步。追究起来,是在他最需要关心的时候没人关心他,最需要帮助的时候,反而是众人把他推到了反的一面,所有人都认为他是个坏孩子。从那以后,他就干脆坏到底。后来遇到一个好老师,先做通家长的工作,再做通学生的工作,大家一起帮他,让他觉得自己没有被别人抛弃。这孩子后来发疯一样地学习,一个学期居然过了近20门课程,连他自己都没有想到,原来他有这么大的潜力。在他拿到毕业证书的那一刻,他一句话都说不出来,眼泪象珍珠一样,让所有人都感动。”

儿子:除了考试,什么都可以



张文扮演《暗黑破坏神》里的刺客

在交谈的过程中,我们可以清楚地感受到张文的张扬个性,他不喜欢一成不变的东西,也不能接受那些除了读书什么都不会的学生,这让他现实中显得有些离群索居。这一点在他上高中时表现得尤为明显,那时大家都把他当成一个异类,学校对他的评价是“除了考试,什么都可以”。在应试教育的畸形体制下,我们实在很难分清究竟什么是“异类”,还是认为他是“异类”的那些按部就班的学生是异类。

张文确实有恃才自傲的本钱,他是个聪明的孩子,高中打《魔兽争霸III》常常能轻轻松松地以一敌二,所以很少人愿意陪他玩。现在的大学同学也把他当成神秘人物,无论下棋、打牌,还是玩游戏,都不愿意带他一起玩。有一次,张文一边玩《魔兽争霸III》,一边和班上自称最强的一同同学下围棋,最后竟然把对方闹了30个子。

张文还爱玩英文版《魔兽世界》,他解释说这是因为自己喜欢原汁原味的感觉,还能顺便学习英文。但这样一来,由于无法和其他《魔兽世界》的同学沟通,他更是被大家当作一个怪人。

张文觉得与众不同的感觉也不错,可以自得其乐,而且他在现实中虽然是孤军奋战,但在网络上却有很多朋友。他从不认为网络上的友情是虚拟的,他说如果自己在北京遇到什么事情,第一反应就是找当地的网友,其次才是找父母在北京的朋友和事情,因为他不愿意让父母替自己背上人情债。

父亲:将来的路,你自己走

父亲认为张文应该学会对自己的行为负责,他对儿子说得最多的一句话是“将来的路,你自己走”,儿子也一直很感激父母不把他们的意愿强加在自己身上。张文很小的时候,父母就让他决定与自己有关的事情。他们买来了笔墨纸砚,但张文说不喜欢画画,也不想学书法,他们就没有再强求。

父亲说:“因材施教,因人而异”不是口号。孩子的潜力都很大,可惜的是我们大部分家长有意无意地扼杀了孩子的这种潜力。作为家长,要教会孩子主动学习的能力和办法。但现在的大部分家长都奉行“填鸭政策”,用硬填的方法,而不是让他们主动吃食。”

父亲还介绍了一些早期教育的经验。“我们从小就注意让他自己学习，他两岁多的时候，喜欢让我们教他识字。不过我不教他，而是带他去书店，让他自己选了一套拼音教材，带磁带的，回家后给他一台小录音机，教会他使用录音机，让他自己学习。他只用了一个月时间，就把拼音掌握得很好了。然后我们给他一本《新华字典》，教会他使用，这样就不用我们教他识字了。大人的读音有时候可能不准，而且一般只能告诉小孩某个字怎么读，但字典除了读音外，还有相关的解释及词语，这是一举数得的。”

访谈

本刊记者：你的自制力并不强，而大学的管理很松散，父母又离得远，会不会有沉迷游戏的危险？

张文：显然是会的，更何况我是在计算机系，也就是玩游戏的男生最多的系。其实我大一上的时候确实就有这样的危险，一度沉迷得很厉害，但是当期末临近的时候，超负荷的压力会逼迫自己不得不放弃一些东西，再说，慢慢长大，自制力总是会好起来的。

本刊记者：你有一个幸福的家庭，从小学到大学都很顺利。如果有一天遇到较大的挫折，你觉得你自己是否会去游戏中去寻找逃避？

张文：肯定不会的。虽然我的性格导致身边的朋友很少，但顶多是“离群索居”，不代表“众叛亲离”。也就是说，总还是会有可以信任、可以依赖的人的，不需要在“0”和“1”的虚拟世界中寻求逃避。

本刊记者：如果让你选择成为一个游戏中的角色，你愿意成为谁？

张文：我可能会选择去做一个《魔兽世界》里的NPC。做一个普通人，比如当一个法师；做一个上层人，比如当一个Trainer；做一个豪侠，比如当非亚兄弟会的Boss；当一回Champion，比如当Thrall。这些NPC都有他们的背景，有他们的生活，有他们的喜怒哀乐，还有爱情。最伟大的爱情，UD术士任务的NPC，Duskwood农场的那个男孩。很浪漫，一定不能忘记他们。

玩游戏是孩子的权利



摘录她对游戏和网络的部分观点，作为本专题的总结。

学者卜卫是“童权”的坚定捍卫者。对于谴责游戏、要求青少年远离游戏的做法，卜卫提出过批评。她认为孩子需要游戏，游戏绝对不是什么电子海洛因，而是孩子天生的权利。

卜卫是中国社会科学院新闻与传播研究所副研究员，媒介传播与青少年发展研究中心主任，主要从事媒介对儿童的影响、媒介与性别、互联网影响等方面的研究。本刊记者与正在丹麦以访问学者身份调研的卜卫取得联系，获得了她的授权，特摘录她对游戏和网络的部分观点，作为本专题的总结。

玩游戏是儿童的权利

如果说“看电视是儿童的权利”，或者“玩电子游戏是儿童的权利”，一些成年人会不领情。有的家长还对我说：“那么点小屁孩，啥也不懂，有什么权利？”

我的根据是联合国《儿童权利公约》，在我出版的《大众媒介对儿童的影响》一书中有很详细的解释，现在节选如下：

1990年8月29日我国政府正式签署了联合国《儿童权利公约》；1992年3月2日全国人民代表大会批准该公约，公约于1992年4月1日正式对中国生效。这就意味着中国政府承担并认真履行公约规定的保障儿童基本权利的各项义务。其基本权利包括：生存的权利；充分发展其全部体能和智能的权利；不受危害自身发展影响的、被保护的、参与家庭、文化和社会生活的权利等。其中公约中的参与、享受娱乐和文化部分就成为本文讨论儿童权利的主要依据。

根据《儿童权利公约》，儿童在媒介使用方面有如下权利：

1、媒介接近权。《儿童权利公约》第17条指出，缔约国应确保儿童，包括少数群体能够从不同的国家和国际来源获得信息和资料。

2、有益信息的知晓权。《儿童权利公约》第17条还强调了儿童有权利

获得“有益于儿童”的信息，即最充分地发展儿童的个性、才智和身心能力的信息。

3、媒介参与权。《儿童权利公约》第13条进一步指出：国家应确保儿童有自由发表言论的权利，从媒介尤其是儿童媒介中应该听到儿童的声音。

特别需要注意的是，在联合国《儿童权利公约》里，与传播媒介使用相关的部分还包括“儿童有休闲和娱乐的权利”。

游戏是孩子的伙伴

游戏应该被看做是一个中性的工具，作为“伙伴”或“朋友”。研究发现，当交往、逃避现实的心理需要特别强烈时，青少年会大量接触电子游戏，并形成一种不利于他们健康成长的“心理依赖”。正是在这个意义上，电子游戏被称为“电子朋友”（The Electronic Friend）。这类研究没能证明青少年因大量接触电子游戏而导致学习成绩下降，但却证明了当儿童需要交往或需要逃避现实时，电子游戏为他们提供了一种机会，使他们放弃了他们在现实生活中被动的角色，而成为电子游戏中所扮演的成员。他们就会在电子游戏这种幻想的世界里寻求补偿。

在青少年生活中，电子游戏只是一种娱乐方式，具有其它媒介所没有的乐趣。研究表明，大量接触电子游戏与青少年的自尊、自卑、敌意、善意、群居性、社会性、成就动机等均没有显著相关。对发展正常的青少年来说，作为娱乐工具的游戏，并非必然给他们的成长带来消极的影响。

我国城市青少年玩电子游戏主要是为了满足交往、逃避现实、娱乐和消磨时间的需要。社会交往不能满意的青少年比其他青少年更大量接触电子游戏，在现实生活中不成功的青少年也接触更多的电子游戏，对电子游戏依赖也较多，主要依赖电子游戏满足交往和逃避现实的需要。那么青少年是因接触电子游戏而不成功？还是因不成功而更依赖电子游戏？研究认为可能是“不成功”和“大量接触”相互影响的结果，使之进入一种恶性循环：现实生活不成功，越依赖电子游戏接触，而越依赖电子游戏接触，则越不成功。对这部分青少年，不能单纯地强迫他们戒断游戏，而是要帮助他们在现实生活中获得成功。

父母应尽的责任

之所以提出要针对父母，是因为在现代社会，儿童比成人（包括他们的老师）能更快地适应新技术环境，当一些教师还没有学会使用计算机和互联网时，有的孩子已经比老师懂得多了。这大大增加了教育、尤其是互联网管理的难度。如果父母没有相应的网络素养教育，他们就没有能力教育自己的孩子。家长应该是自己孩子的最佳保护者，因为家长最了解自己的孩子。家长关注、指导孩子使用互联网，是保证孩子安全的最有效的方法。那么，父母和老师可以做哪些工作呢？

1、学习新的与网络教育相适应的观念

在大多数父母看来，儿童使用互联网最好是为了学习和提高学习成绩，或是从娃娃抓起学习一门技术，加上上网聊天游戏，就不正常了。我以为这种看法有两种误区。根据《儿童权利公约》，儿童有使用媒介的权利，儿童也有休闲和休息的权利，因此，在他们的娱乐时间里，上网聊天或游戏是正常的，而不是相反。况且，调查已经显示，上网聊天游戏与学习成绩并不一定是冲突的关系。第二，儿童使用互联网，不仅仅是为了学习或学习成绩，互联网有许多功能可以用于培养儿童的科学兴趣、探索精神、平等参与精神、创造精神等。这对儿童的发展有至关重要的意义。

这种观念还应该包括向孩子学习，与孩子一起在网络中共同成长。

2、学习应用互联网的安全规则和相关知识

很多父母不了解网上安全规则或技术措施，但所有父母，尤其是年龄较小的儿童的父母都应该学习这部分内容，以保证监护权能有效地实施。关于这部分内容，在很多儿童网站上都有，也可以与孩子一起学习。我国儿童网站（红泥巴网）专门有儿童网上安全的网页，汇集了十几个网站的儿童安全规则，并邀请专家探讨网络安全技巧，比如关于冲浪安全问题、电子邮件安全、网上聊天安全、隐私暴露问题以及如何处理cookie等。

除了学习，父母和老师还应该关心儿童的生活，发现儿童生活中、学习中、交往中可能遇到的障碍，帮助儿童在现实生活中获得成功和快乐，这是避免媒介、包括互联网负面影响的最根本的办法。



卜卫

聖戰的終焉
[The END of FLSD]

再次肩负救世的命运

魔导系列的最终章

引入羁绊攻击系统



游戏中的羁绊攻击系统，是四代中新加入的。由于各种地图关卡设置，而在四代中则顺利引入了此系统，并命名为“羁绊攻击系统”。羁绊攻击是指两人站在相邻格子时，其中一人使用“协力”技能即可发动羁绊攻击技能。此技能不仅威力大，而且发动条件也非常严格。游戏中所有角色都会随着故事的发展而产生微妙关系，玩家只要仔细观察就能发现角色之间的契合度。只有他们才能发动羁绊攻击技能，例如西薇与帕鲁玛发动的炼狱修罗破军击，能够对单一目标进行毁灭性的爆裂伤害；还有帕鲁玛与希丝提娜发动的灼天使之怒，可以召唤无数火焰陨石重创单一目标。

难度设定

根据玩家人群，四代引入了《风色幻想SP》的难度选择系统，预设“简单”、“普通”、“困难”这三种难度。玩家可以根据自身情况来选择，但游戏通关后不会出现更高级别的难度。如果你对自己的策略水平很有信心，也可以在困难级别一展身手，前提是你还保留着三代的通关存档。四代与三代具有联动性，只要系统检测到你的电脑上还有三代的通关存档，那它在游戏开始前会询问你是否要将三代存档在仓库的武器转移到四代，有了这些强力武器，即使进入困难级别，你也会觉得游刃有余。想要武器的人尽快将三代通关，这样好武器就在仓库中。另外，四代同样会有多周目，但难度会才超与三代完全不同，难度曲线核心是才能挑战。



四大新角色

妮依·迪亚诺耶鲁

出生于圣都尼鲁的贵族，与凯琳、赛拉菲都是尼鲁学院的同学或好友，同样也是竞争对手，在凯琳竞选成为断罪之真的一员后，因一心不二的她在不断努力，最终获得了魔剑的誓约力量。在四代故事一开始的龙之墓场与修伊相遇，这为她带来怎么样的改变呢？

修伊·威尔逊特

原布朗西斯第四龙骑小队队长，在康萨劫之乱中为夺取龙石表现出色而被圣伯任命为圣卫队副官。他的个性乐观且富有热血和正义感，但对力量却非常执着。圣战与冷战一境结束后，他被希洛依女王派去帮助势力薄弱的西薇，不过他似乎对西薇抱着淡淡的恨意，他们两人之间究竟发生过什么样的过去呢？

辛德蕾拉

传说中的黑色新娘，被人称为灾祸之女，为寻找某人或某事而在暗夜夜空中徘徊着，究竟这个只会出现在黑夜之中的灭世恶魔是否真是为了诱导某物而徘徊？而他与断罪之真中的凯琳、赛拉菲到底又有何难解的关联呢？

迦斯路亚

另一未知的世界，存在于光的阴影中的冥界王者，由暗黑神的血与肉所诞生而成的强韧肉体赋予了他不老不死的能力，但不灭肉身的诅咒却也同时让它失去了一切的情感，成为了冥界中最冷血的帝王。他与拉克西丝相遇了一个是没有感情、没有生命的冥王，另一个则是赋予人生命，创造因感情而变化的命运女神，两个完全不同的存在，究竟会摩擦出如何的变数？■（文/神之影）





车神 DRIVEN

知道“快速赛车手”(以下简称GTA)的玩家很多,但却很少有人知道GTA的创作者灵感均源自Reflections的“车神”。与GTA相比,1999年面世的《车神》更注重于车辆的竞技细节,在该系列游戏中玩家扮演得神速的超级警官Tanner,凭着一手出神入化的车技屡次完成了为社会铲除邪恶的重任。拥有更多惊心动魄飙车场面的第三代续作将在国内市场推出,本作里主人公收到线报有位神秘黑市买家订购40辆高级跑车,于是不少黑市集团闻风而动,为调查这起豪车大案,号称车神的Tanner再次出击,所剩时间已经不多,而他还将面临新身份的危险,命运之神是否还能像以往那样庇护这位超级警官呢?

70.30.156.35768

本作中主人公将活跃于美国迈阿密、法国尼斯和土耳其伊斯坦布尔三大城市街头。驾驶包括轿车、自行车、公共汽车、帆船等不同种类的70多种交通工具,相继完成30多个衔接紧密的主线剧情任务。《车神3》的街道公路长度总计有156英里。街道建筑物多达35768座,和以往历代前作一样,游戏中的任务都是黑白两派冲突与矛盾的焦点,和你打交道



的不仅有美女黑帮头子,嚣张的地下车手,也有无情的冷血杀手。主人公身后还有一位搭档琼斯警官为其提供支援。尽管主人公是卧底警官,但如果在光天化日之下做一些违法犯罪活动,巡警同他们一样会对你不客气。如果毫无理由地胡乱杀人,你甚至会遭到黑白两派的同时追杀。

自由游戏

玩家有时也需要用枪械消灭敌人。游戏中的武器有8种,包括手枪、冲锋枪甚至榴弹发射器等。如果不是很不得已的情况不推荐使用,因为主人公的真正拿手武器还是各种各样的交通工具。赛车追逐的快感才是本游戏的最大乐趣。当然如果你满脑子小聪明,也可以使用一些非常手段来破坏对手的赛车,从而使自己更轻松地赢得胜利。这类自由架构的设定在《车神III》中一样也有。除故事模式外,玩家还可以在自由跑车模式选择进入不同地区自由自在地奔驰,在该模式下玩家能自行设定很多参数。还有机会在城市中发现一些隐藏地点和秘密车辆。

PC 优势

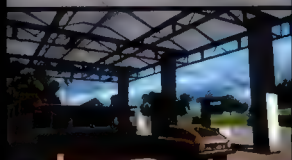
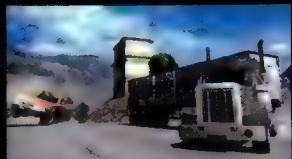
《车神III》在家用游戏平台PS2和XBOX上均有推出,与家用游戏机版本相比,PC版本的《车神III》在瞄准设计方面显得更加方便一些。很多混战场合下用鼠标比用手柄更容易锁定目标。无论玩家步行还是驾驶车辆,你都可以在第一人称视角和第三人称视角之间自由切换。PC版本中还有一个其它版本所没有的任务“刺杀”(The Hit),该任务中黑帮头子瑞科企图从港口快艇上用狙击步枪暗杀黑帮所中的主角。暗杀失败后瑞科会驾驶沿海海岸逃窜,此时Tanner要跳上门外摩托沿海公路穷追不舍。不久后瑞科会弃船登岸乘坐小车速路而逃, TANNER必须在他退回安全点之前将其截住并干掉。

最酷体验

在游戏与电影厂泛合作的今天,《车神III》也充满了大量好莱坞韵味。不但游戏故事的叙述手法宛如一部好莱坞大片,内中许多角色也都由好莱坞电影明星配音。和GTA一样本作中也收入了不少流行时尚摇滚乐作为背景音乐,最特别的是特写镜头模式可令玩家任意回放自己驰骋街头的刺激一刻。该模式下玩家可以自由选择视角和缩放比例,你就能像欣赏赛车选手们的表演那样反复观摩自己的炫酷瞬间。强大的引擎一直是“车神”系列的骄傲,游戏中的车辆会在碰撞摩擦中受到不同程度的损伤,根据撞击部位的不同车辆部件将有变形、断裂、损毁或爆炸等互动效果。游戏画面上独有的车辆损毁度槽可以随时提醒玩家注意自己驾驶的安危。

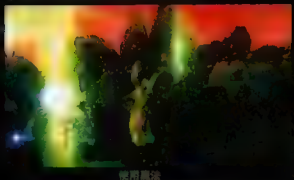
熟悉GTA的玩家会惊奇地发现这两款游戏在很多方面都有相似之处,它们的画面风格、组成要素都很接近。不过“车神”的重点始终在于竞速赛车,在这方面GTA系列可以说远所不及。如果希望体验更真实更刺激的街头赛车故事,那么《车神III》应该就是你最好的选择。

■(文/Amigo)

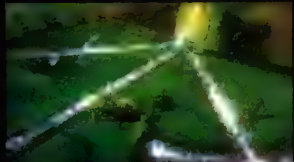


剧情依然老套

尽管《圣铠传说》推出过好几个版本,但其游戏主题却一直围绕着暴君和英雄展开。在 GSS 的故事模式中,四位英雄在与暴君的战斗失败了,并被封印在世界之轴的巨树上。随着时间的流失,这四位英雄在两百年后被释放了出来,是谁的呢?释放他们有什么目的呢?原来无恶不作暴君因心爱女人的死去而与七宗罪立下契约,但世界也因此处于前所未有的混乱之中,面临着被瓦解的危险。在如此危急的情况下,不知所指的暴君只好将被自己封印的四位英雄释放出来,需要得到他们的帮助,而得到解放的四名英雄依然还想着复仇。在证讨暴君的同时却发现自己的命运已经与世界联系在一起,为了生存,他们必须暂时抛弃个人恩怨,来共同拯救这个世界。在进阶模式中,没有任何的剧情,只有纯粹的战斗,玩家可以在这个模式中掌握分配点数或技能学习的技巧



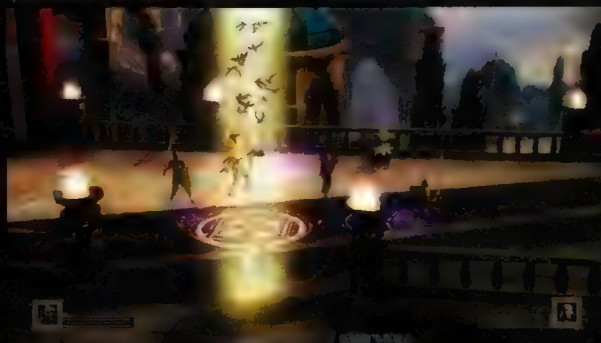
使用魔法



移动四方可见新机关

六英雄充当救世主

当约翰·罗梅洛接手 GSS 的设计工作后,就在原有四种角色的基础上增加了枪骑兵和悲剧演员这两种角色,而原来的四个角色分别为战士、瓦尔基里、巫师、妖精,玩家可以选择其中一个角色进行游戏。无论选择谁都不会对游戏剧情产生影响。每个角色拥有专属的职业技能,例如战士的反击技能可以在短时间内攻击任何对自己造成伤害的敌人,妖精能释放黑色飓风来攻击四周的敌人,也能召唤飞鸟来攻击敌人,



圣铠传说:七悲

为 Midway 名下的街机经典之作,《圣铠传说》系列在这 20 年里也推出了几款家用机平台的作品,例如 2002 年的《圣铠传说:黑暗遗产》(Gauntlet:Dark Legacy),但游戏品质却是差强人意。在刚结束的 E3 大展上, Midway 公布了此系列的新作《圣铠传说:七悲》(Gauntlet:Seven Sorrows, 英文简称 GSS),为了让游戏能表现出更高的水准,他们更是邀请了前 ID 创始人约翰·罗梅洛 (John Romero) 和《冰风谷》设计师约翰·沙维尔 (Josh Sawyer) 进行游戏的创意设计和开发。

给敌人造成巨大的伤害 游戏中的攻击分为两种,一种是强力攻击,用于对付单个敌人,可以给予对方致命伤害;另一种则是轻微攻击,用于对付多个敌人,由于强力攻击需要蓄力,在被围攻的时候很难使用,因此只能使用轻微攻击,当你被多个敌人围攻的时候,还可以随时切换两种攻击方式,来组合成多种威力惊人的连击。制作组精心打造的战斗系统可以让每个角色拥有使用多种武器的能力。游戏将提供六种类型的武器供角色选择,你可以决定自己的角色专

精于某几类武器 另外,罗梅洛还取消了药水枪设定,游戏里没有任何恢复生命值或魔力的药水,取代它们的是吸收系统,当你每杀死一个敌人,就可以在他的尸体上吸取能量,这些能量将会自动补充你的生命和魔力。

E3 演示和多人模式

在 E3 大展发布的试玩演示中,能发现 GSS 具有一流画面,不少场景令人印象深刻,金属味十足的风格让人时常联想到“波斯王子”,只是人物的肢体动作稍微有点呆板,相信制作组很快就能解决这些问题。在演示中,我们看到了一些传统特性,敌人来源于某种生产机器,你可以通过摧毁这些机器来阻止敌人的繁殖,也可以守候在生产机器前升级。不少游戏网站拿“不用使用大脑,纯粹杀过瘾”的词语来形容 GSS 的简单,然而在看演示后,你肯定会有不同的看法。一个机器人 BOSS 站在浮动的平台上,身体四周被神秘的护盾所包围,处于无敌状态,你必须靠近高台引诱机器人向你攻击,机器人会把身上的魔法师甩到地面上,只要你消灭所有的魔法师,机器人身上的护盾就会消失。

至于 GSS 的多人模式,制作组对此信心勃勃,打算将它开发成类似暗黑 Battle.Net 的多人合作模式,大家通过定制房间来进行任务协作,角色数据将保存在服务器上,玩家还可以通过“线上交易平台”进行物品交换,实现资源的循环利用 ■(文/神之影)



彩虹六号:锁定

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN CHAVEZ

“彩虹六号”系列最新作 彩虹六号:锁定 (Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown) 发布

控制界面

作为一款主角游戏,本作最大变化莫过于在视角中加入了护目镜。由于护目镜的轮廓是半透明的,因此护目镜并不会缩小可视范围,相反,某些护目镜还能扩大一定的视角,只不过屏幕中的影像会产生畸变。护目镜的加入可以大大增加游戏的临场感,虽然你可以在任务前的装备设置中取消它,但这会给你任务带来更多不确定性:护目镜可以在游戏中发挥它的作用,如在进攻空矿区域的 COB 作战时,队友枪口射出的烈焰有可能给玩家的眼睛造成伤害,造成暂时性的失明。此外,Ubisoft Montreal 声称游戏在前作引擎的基础上加入了全新的“物理引擎”,爆炸、枪击会导致大量的碎裂,在这样的区域中作战,不装备护目镜的玩家屏幕上会出现间歇性的黑暗(模拟士兵的闭眼效果)。除了护目镜



的样式、其颜色也是可以选择的,滤色护目镜可以有效减轻闪光弹的伤害。当主镜被击中后,护目镜边缘会开始闪烁,提醒玩家注意危险,敌人若未进入视角前可以通过运动探测器探测和热能探测器予以定位,其位置和行动方向会以倒三角符号显示出来。

游戏的基本模式依旧是老样子——玩家控制四名队员,不过本作终于允许玩家除控制主角 Ding Chavez 以外,还可以扮演狙击高手 Dieter Weber。队友可以随着主线的剧情自由挑选,来自美国、英国、德国、韩国和意大利的顶级特种队员正等待成为“彩虹六号”中的一份子。控制方面依然沿用了系列中“射击+部署”的模式,针对《黑鹰》中 AI 的低能表现,Red Storm Ent 进行了有效的革新,使得新版本中的 AI 虽然没有惊天动地的改进,但也不会影响游戏的流畅度。如试玩时命令一组队员搜索前进过程中,他们会自觉的寻找掩护交叉前进,停留的过程中,他们也会就近寻找隐蔽物,处于空矿地带的士兵则会卧倒待命。

命令的下达除了通过传统的热键以外,游戏新增了一些实用的队内部署方式,利用“手势”下达命令的功能,其方式是按住特定功能键的同时移动鼠标,如鼠标有节奏的向前推表示前进,快速推动表示急速进攻,慢慢的往回拖表示停止待命等等。

新增装备

本作的故事背景不再是金库抢地的反恐行动,“恐怖”现实事件发生了,攻击,原本的“对手”彩虹六号队员现在则要为了生存而战。为了体现这种佣兵相接的近距离作战与逃亡感,游戏新增了一些装备,其中最主要的就是“破门锤 & 护盾”。

破门锤主要是凭借自身重量,依靠手臂的摆动而产生的惯性冲撞破门。使用破门锤前,游戏提供了两个策略以供玩家选择:两人分两侧用火药压制,另一人持破门锤冲至门前,掩护两人迅速跟进继续压制;然而破门锤大力砸向盾牌,这个方案适用于门内敌人已经察觉的情况下;另一个策略方案则是大家在电视上经常看到的:爆破手用破门锤破门,在破开门的同时向房间内扔进烟雾弹,另外两名队员则在防爆盾后冲垮门负责掩护。总体来看,新增的护盾在本模式中的作用并不大,但在多人模式中可以发挥一定的效果。



游戏模式

【PEC 模式】全称 Permanent Elite Creation,这个模式下任务与故事模式完全一致,唯一的不同是队员身份固定,并且具备 RPG 游戏那样的能力成长设定,每个任务结束后会得到 10—20 个左右的技能点,根据你指挥队员的各自特点分配下去,10 种技能除了常规的杀伤、准确以外,大都是提供给爆破专家和电子侦察专家的特殊技能,装弹速度是一种比较有新意的技能,如果你想增添不同火力压制的队,首先就要提高重武器射手的这项能力。

【狙击任务】狙击任务分为五个关卡分散在整个游戏中,在制作团队曾对外公布的一个要旨上,你的任务是操作 Dieter Weber 和四名队员配合,利用凸出的岩石和教堂的钟楼解决掉源源不断的逃兵,这个任务中队友的攻击是无差别的,Dieter Weber 需要区分敌人中的首要威胁予以歼灭。如游戏开始的第一波攻击中,敌人的散兵线上有两名手持 RPG 的士兵,你需要先解决掉他们,否则己方小队就将面临灭顶之灾。

【多人模式】对战模式采用了 CS 的游戏方式,玩家可以選擇扮演某种部队,或者是雇佣兵,二者的武器配置是完全不一样的,“Squad vs Squad skirmishes”(绝对组组对战),是两名玩家之间的大战,作战时,需要协调各自的队友歼灭对方。

【其他模式】街机模式很迎合喜欢扮演流浪的个人英雄主义者,离开团队的策略,全是一招挡千式的横扫千军,恐怖分子暴乱模式则要求你带一定数量的散兵,从主菜单进入的狙击手模式中开放有 20 个任务,玩家们可以在其中找到乐趣。 ■(文/十次暴走天气)

龙与地下城 恶魔之石 DEMON STONE

龙与地下城历经游戏玩家的印象一般是大而复杂的职业设定和更多令人眼花缭乱的技能,而 Atari 公司最近推出的《遗忘国度:恶魔之石》却成功把 D&D 文化的繁复简化为一款独具动作魅力的游戏。这款游戏的故事由奇幻大师 R.A. 萨尔瓦多亲自操刀撰写,据说在遗忘国度世界中的费伦大陆上,上古时代有两位邪神为争夺天下而相互争斗不休。为了不浪费大陆毁于他们肆无忌惮的破坏性魔法,一位善良的大法师将这两位邪神封入恶魔之石中。几千年后三位冒险的英雄不小心打开恶魔之石释放出其中的邪神,眼看天下又要大乱,为了弥补自己的过失,三人不得不结伴冒险,最终成功将危害天下的邪神恶魔再度封入恶魔之石。

游戏中的三位主角分别代表了 D&D 文化的三种典型职业,擅长贴身搏斗的战士战士 Riannek,外表虚弱但却掌握着可怕法术的巫师 Illius,以及美丽而又狂野的性感刺客 Zhai。这三位英雄各有所长,而且在游戏冒险中他们始终结伴而行,玩家可以随时切换控制任一角色战斗,其余两人会由电脑 AI 控制自动配合你。这种设定比让多位主角在不同章节中轮流登场的安排

要新颖得多,根据冒险中遇到的不同困难,玩家可以迅速切换到最适于解决该局面的角色担任作战主力,例如遇到大批怪兽围攻时可换为战士顶怪,秘密作战时则可以刺客潜行暗杀开路,远距离上的群体怪物则可由巫师一记魔法轻松搞定。



为充分满足那些龙与地下城的爱好者,本作中涌现不少遗忘国度中的知名景点,如宝石峰、圣·查尔特森林,还有大名鼎鼎的暗精灵地下城。遗忘国度中的传奇人物暗精灵酋长斯特也将在本作中客串登场,相信不少玩家早已听说过他的大名。而那些 D&D 经典 RPG 名作中常见的种族生物也会在游戏中出现,例如地精熊、野猪蛇身怪、史拉迪蛙族等等,本作中的这些怪物与经典 RPG 中的同类相比要主动凶残得多。当然你所操纵的三位英雄仍然是激烈战斗中的核心,他们的一举一动都将表现得超凡脱俗,在一些超绚丽击杀的瞬间镜头会自动扩大并放慢动作,更加突出三位主角的过人风采。

英雄们可以通过战斗累积经验值,升级后获得的奖励点数可用于购买新连击技,或提升已有技能的级别。每关结束后玩家们还能为一位主角购买各种武器装备以增强他们的战斗力。游戏的存档采用定点模式,每关到最后时玩家可以到存档点处重新开始战斗。游戏中的每关长度安排得恰到好处,玩家们不用担心必须经过漫长的重复战斗才能返回到刚才阵亡的地点,通常情况下玩家只需 10 小时左右即可全部通关。■ (文/Anno)

表面上看这款游戏很像是那种只需狂点鼠标键盘的爽利型作品,但细心的玩家经过研究后会发现其中大有文章。面对不计其数的敌人,三位英雄都有各自不同的攻击组合技,除了普通攻击和防御动作外,他们还能发出重击和针对倒地敌人的致命一击。必杀技方面每位英雄不但有单体必杀技,群体必杀技,还有队友组合必杀技,以及队伍组合必杀技,也就是说当你操纵的英雄与另一位队友或另外两位队友靠近时都能施展出不同花样的群体攻击技。尽管只有三位主角,但战斗中玩家能够释放的攻击手段已经相当丰富。

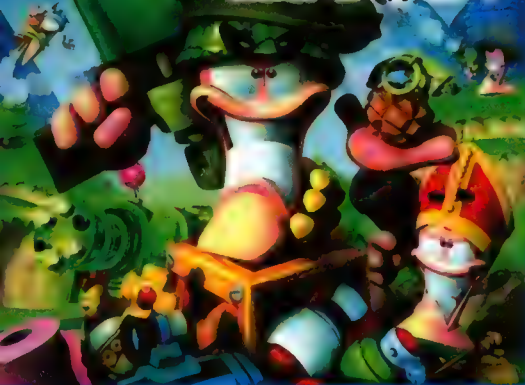
三位主角的配合不仅体现在战斗杀敌中,在他们的探索冒险过程中同样也需要各显神通才能保证这支队伍顺利过关。例如遭到占绝对优势敌人伏击时,如果正面硬拼体力疲弱的巫师很可能会牺牲,而在本作中任何一位主角的倒下都将导致 GameOver。此时可以迅速切换到巫师施展精神控制术俘获敌方的傀儡巨人,然后命令巨人将三人抓起放到安全的高台上即可避开敌人锋芒,不同职业间相互配合冒险是 D&D 文化的基本精神,《恶魔之石》虽是快节奏的动作游戏但也成功体现了这一特色。



WORMS 4

MAYHEM

百战天虫 IV 乱斗



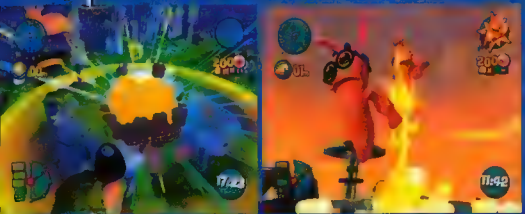
百战天虫系列游戏已经是一款非常成功的游戏了，但是随着玩家们的成长，玩家们对游戏的挑战也越来越高。于是，Team17 Software 制作了，“百战天虫”系列的最新作品《百战天虫 IV 乱斗》。这款游戏在 PC、PS2 和 Xbox 平台上推出。《百战天虫 IV 乱斗》(Worms 4: Mayhem) 是《百战天虫》系列中最受欢迎的一款游戏。在游戏中，玩家将扮演各种各样的虫子，使用各种武器和策略，与其他虫子进行战斗。游戏的玩法非常多样，玩家可以单人游戏，也可以多人联机。游戏的画面非常精美，音效也非常出色。总的来说，《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。

熟悉“虫子”还是不熟悉“虫子”

对

对于很多玩家来说，百战天虫是一款非常熟悉的游戏。但是，对于很多玩家来说，百战天虫是一款非常陌生的游戏。这是因为，百战天虫是一款非常古老的游戏。它的玩法非常简单，但是它的策略性非常强。玩家需要利用各种武器和策略，与其他虫子进行战斗。游戏的玩法非常多样，玩家可以单人游戏，也可以多人联机。游戏的画面非常精美，音效也非常出色。总的来说，《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。

对于很多玩家来说，百战天虫是一款非常熟悉的游戏。但是，对于很多玩家来说，百战天虫是一款非常陌生的游戏。这是因为，百战天虫是一款非常古老的游戏。它的玩法非常简单，但是它的策略性非常强。玩家需要利用各种武器和策略，与其他虫子进行战斗。游戏的玩法非常多样，玩家可以单人游戏，也可以多人联机。游戏的画面非常精美，音效也非常出色。总的来说，《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。



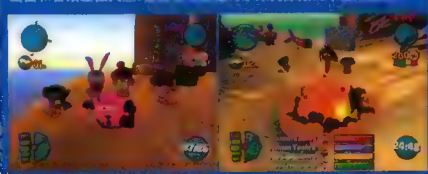
变化多端的“武器工厂”

在游戏中，最值得称道的是“武器工厂” (Weapon Factory) 的设定。第一次进入游戏的时候，玩家可以充分发挥自己的想象力，通过智能设备“武器工厂”来定制自己独特的武器。比如小鸟炸弹、马桶炸弹等。然后运用自己独特的方式去消灭敌人。游戏中的武器库在继承了先前几部作品经典武器的基础上，还增加了一些战术性和娱乐性的武器。比如毒蛇、响尾蛇、类似尾巴的钉子以及看上去很逗趣却颇具威力的奶牛炸弹等。让玩家在制定新战略、对付敌人的同时，继续享受游戏带来的全新乐趣。



不必在意的画面和音效

《百战天虫 IV 乱斗》的画面和音效在同类游戏中，属于中上水平。游戏画面基本上没有新意，比如水坑等元素特别“传统”。而游戏中的音效则相对新颖。游戏中的音效，依旧保持了以往的“虫子”风格。没有 CD 音乐，只有 MIDI 配乐。虫子们一直重复着同样的动作，使得游戏中的声音缺乏层次感。不过，游戏中的音效对于游戏的节奏感来说，还是有一定的帮助的。游戏中的音效，对于游戏的节奏感来说，还是有一定的帮助的。游戏中的音效，对于游戏的节奏感来说，还是有一定的帮助的。



充分满足的破坏欲

《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。它的玩法非常简单，但是它的策略性非常强。玩家需要利用各种武器和策略，与其他虫子进行战斗。游戏的玩法非常多样，玩家可以单人游戏，也可以多人联机。游戏的画面非常精美，音效也非常出色。总的来说，《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。

《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。它的玩法非常简单，但是它的策略性非常强。玩家需要利用各种武器和策略，与其他虫子进行战斗。游戏的玩法非常多样，玩家可以单人游戏，也可以多人联机。游戏的画面非常精美，音效也非常出色。总的来说，《百战天虫 IV 乱斗》是一款非常值得一玩的游戏。



继续领跑毁伤系统

CodeMasters的赛车游戏，最大的特色就是无与伦比的毁伤系统。对于此次TRD3, CodeMasters 不仅要继续扩大在外形毁伤上的领先优势，而且更要让所有毁伤达到由表及里的效果。因此在赛车性能和操控性上带来的毁伤表现将是TRD3的重点。说到性能毁伤，在TRD2中，赛车的性能便已经会因为碰撞而造成变化，但是后来的一些作品例如RBR则忽略了这种拟真的表现。

TRD3的毁伤模型主要分成3个部分，分别是发动机、外形和行驶系统。发动机毁伤等我们可以在RBR中看见，而外形系统则是TRD3最有趣的部分。大家都知道，开轮赛车（就是轮胎上没有覆盖，比如F1）的Cd系数是非常高的（甚至可以达到1，通常的轿车都在0.4以下），这主要是因为这类赛车都装备了巨量的空气动力部件的原因——空力部件就是为了保证开轮赛车在高速下的竞赛性能。传统的赛车游戏外形的变化都是无关赛车性能的，但是TRD3不同，如果开轮赛车被撞飞了空力部件……后果不堪设想。

再度进化物理引擎

TRD3的物理引擎并非全新开发，但这并不意味着没有变化。油量的损耗将会被细节化，轮胎将会出现温度损耗……类似这样的改进非常的多。说到这些特性，LiveForSpeedS2也是以这些新特性为卖点的，并无什么稀奇。

物理引擎除了功能的添加，重点改进了悬挂和车架系统的模拟。CodeMasters在接受一



TOCA 职业车手 III RACE DRIVER 2006

ULTIMATE RACING SIMULATOR

CodeMasters 旗下竞速模拟游戏《职业车手 III》(ToCa Race Driver 2006, 日文标题 TRD3) 发行日期正式确认在 2005 年秋天，此前原定第四季度发售，发行平台包括：PC、XBOX、PS2。其实对于 TRD 系列，我们闻夏天想碰东西并不差，只是对 CodeMasters 开发感到遗憾了。

些采访中，也表示，这种感觉上的进步是很难描述的。只有亲身体验才可以感觉的到。CodeMasters 宣称这个新的模拟系统可以让玩家真正感觉到车轮与地面的接触，避震被压缩拉伸，车架的刚性等等。说起来，上一代 TRD2 中，对于赛车悬挂的模拟可以说是比较“杂乱”该有的都有了，但总觉得很生硬。而 PS2 上的首席赛车游戏 GT4，则是玩家驾驶感觉模拟上的典范。虽然 GT4 中的赛车甚至不能翻车（这是模拟上的限制），但是仍然能够让玩家真切体会到赛车的凝与动——这是非常了不起的成就，期待 TRD3 能达到甚至超过这样的高度。

建模拟乎都没有完成，车轮里的刹车部件都没有构造出来！从“其他的版本会尽量保持和 PC 版接近”这样的态度来看，PC 平台难得一见的诚意赛车游戏就要诞生了。

说到文章的最后，想到一件极有中国特色的问题，在这里稍微提及一下。CodeMasters 目前和 StarForce 有着非常良好的合作关系，StarForce 的最新版本总是出现在 CodeMasters 的产品上，TRD2 已经是一个很好的例子。所以如果想要第一时间接触到 TRD3，也许只有通过海外关系了。当然，我们还可以祈祷 Ultima，祈祷国内能尽快引进这部作品。■（文/FX/Carl）

其他一些零零碎碎

TRD2 的玩家都会感觉到，TRD2 中的 AI 太呆板了！他们的驾驶技术非常强悍，走线卡位不计后果，没有战术或者战略性的驾驶，没有队友之间的配合……不过这些在 TRD3 中都会得到大幅进化，AI 甚至会利用进站的巧妙安排来超越对手！

TRD3 的画面十分惊人，目前公开的画面均为 PC 版本的预期截图。会和最终的游戏效果有差异（大家注意看图就会发现这些图中的赛车



轩辕舞台云飞扬



北/网先武、美小晴汉行

轩

轩辕II 飞云历险，是软星科技(北京)继《轩辕II》之后，又一力作。这款游戏由软星科技(北京)自主研发，并由北京天星代理。作为一款网络角色扮演游戏，它拥有精美的画面、丰富的剧情和多样的玩法。玩家将扮演一名勇敢的冒险者，在充满奇幻色彩的世界中展开一场惊心动魄的旅程。

游戏的背景设定在一个充满神秘和魔法的世界。玩家将经历一系列的挑战和冒险，揭开隐藏在古老传说背后的秘密。游戏中不仅有紧张刺激的战斗，还有动人的爱情故事和深刻的哲理思考。玩家可以通过不断提升自己的实力，探索这个广阔而神秘的世界。



天地如碧，凡尘似水

《轩辕II 飞云历险》是一款由软星科技(北京)自主研发，并由北京天星代理的网络角色扮演游戏。这款游戏以其精美的画面、丰富的剧情和多样的玩法而闻名。玩家将扮演一名勇敢的冒险者，在充满奇幻色彩的世界中展开一场惊心动魄的旅程。



游戏的画面采用了3D引擎，画面精美，色彩鲜艳。游戏中的角色设计各具特色，动作流畅。游戏的玩法丰富多样，包括主线任务、支线任务、副本挑战等。玩家可以通过不断提升自己的实力，探索这个广阔而神秘的世界。



天生我才，千金散尽

《轩辕II 飞云历险》是一款由软星科技(北京)自主研发，并由北京天星代理的网络角色扮演游戏。这款游戏以其精美的画面、丰富的剧情和多样的玩法而闻名。玩家将扮演一名勇敢的冒险者，在充满奇幻色彩的世界中展开一场惊心动魄的旅程。



游戏的画面采用了3D引擎，画面精美，色彩鲜艳。游戏中的角色设计各具特色，动作流畅。游戏的玩法丰富多样，包括主线任务、支线任务、副本挑战等。玩家可以通过不断提升自己的实力，探索这个广阔而神秘的世界。

游戏的画面采用了3D引擎，画面精美，色彩鲜艳。游戏中的角色设计各具特色，动作流畅。游戏的玩法丰富多样，包括主线任务、支线任务、副本挑战等。玩家可以通过不断提升自己的实力，探索这个广阔而神秘的世界。

游戏的画面采用了3D引擎，画面精美，色彩鲜艳。游戏中的角色设计各具特色，动作流畅。游戏的玩法丰富多样，包括主线任务、支线任务、副本挑战等。玩家可以通过不断提升自己的实力，探索这个广阔而神秘的世界。



挚友亲朋, 怦然心动



《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。

《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。



逝者如斯, 曾经沧海

《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。



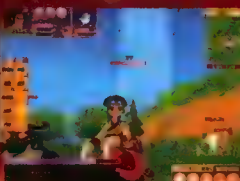
月盈有缺, 白璧有瑕

《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。

《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。



月盈有缺, 白璧有瑕



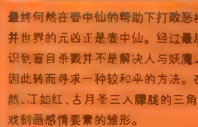
《轩辕剑》中, 主角们的人际关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。主角们之间的关系, 是游戏的一大特色。

《轩辕II 飞越苍穹》所激发的“轩辕剑”系列产品简介

《轩辕剑二》

发售日期: 1994年1月15日

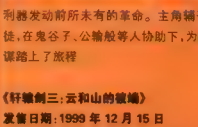
游戏延续了一代的剧情, 除了白狐化身的古月还是新登场人物, 轩辕剑的后代何然, 满怀正义的年轻黑衣侠杨坤硕, 被妖咒附身的小姑娘江如红, 都是一代的角色。故事讲述了四人追查当初人魔大战的经过, 最终何然在香中仙的帮助下打败恶神, 却发现妄图吞并世界的元凶正是香中仙。经过最后的大战, 何然意识到斩妖并不是解决人与妖魔之间争斗的方法, 因此转而寻求一种较和平的方法。在这代游戏中, 何然、江如红、古月三人围绕的三角关系也体现了游戏刻画感情要素的情形。



《轩辕剑二外传: 枫之舞》

发售日期: 1995年2月15日

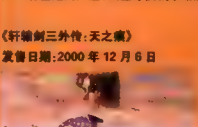
时逢战国初年, 时局动荡不安, 一些神奇的思想家设计战争武器时, 发明了一种称为“机关人”的自动士兵。其中, 一个名叫“墨桑子”的野心家妄图利用这种利器发动前所未有的革命。主角辅子儋身为墨子爱徒, 在鬼谷子、公输般等人协助下, 为阻止墨桑子的阴谋踏上了旅程。



《轩辕剑三: 云和山的彼端》

发售日期: 1999年12月15日

主线是主角赛特从欧洲一直东行至大唐这一路上的旅行见闻。伴随着赛特与妮可的相遇, 他从法兰西到阿拉伯, 结识了卡玛和薇达。此后, 一行人又从石国走向大唐, 试图寻找战争常胜不败之法。



《轩辕剑三外传: 天之痕》

发售日期: 2000年12月6日

故事发生在《轩辕剑二》之前一百五十年, 北朝隋文帝消灭了南朝陈国, 结束了中国长期分裂

的南北朝时期。陈靖伏是陈国后裔，被师父陈辅救出，并奉师命四处寻找上古神器，试图复兴古国。(天之痕)与王传故事相互呼应，交代了若干前作在中国部分未交代的情节，以及两代人物宇文拓、宁珂与赛特、妮可的关系。并有(轩辕剑二)中何然、古月圣，适度穿插于故事间。

《轩辕伏魔录》

发售日期:2001年2月

“轩辕剑”系列第一款 SLG 产品。剧情设定采用“无责任历史设定”方法，抛弃了历史背景，纯粹采用架空创造的幻想



时空作为游戏舞台，同时 DOMO 小组还特意邀请佳小组担任编剧顾问。游戏讲述墨家少年辅子周追查(1)族灭、炼妖壶被盗的事件，一路结识了几位同道伙伴，风雨同舟，最终挫败妖狐阴谋，夺回炼妖壶的故事。

《轩辕剑四：黑龙舞兮云飞扬》

发售日期:2002年8月2日

背景设定于距今 2200 年前的春秋。秦国刚刚灭六国，完成统一大业。年轻的墨家弟子水镜，为了打



破墨家奄奄一息的灭亡命运，无视墨家禁令，私下探求 200 年前失传的古科技——机关术。从而接

触到了华夏上古时期的“云中界”的力量，以及古代神秘蜀文明的超科技终极兵器“黑火”，将故事引入力量对抗的高潮。故事背景延续了(枫之谷)，辅子周、赤松子、疾鹏大王等角色也在本作中出现。

《轩辕剑四外传：苍之涛》

发售日期:2004年2月

游戏发生在距轩辕大帝的秦帝国约一千年前的春秋时代，一位名叫专葵的年幼少女，带着她亲手制作的水甲兽“云狐”，奋勇对抗前来消灭自己祖国的晋国大军，希望自己能与“云狐”一起保卫社稷安危，并替车氏一族洗雪冤屈。但她此刻还不知道，她与云狐正身不由己地卷入一段横跨千年的历史巨涛之中。



风云故古 图穷匕现



文/网先队·牙牙

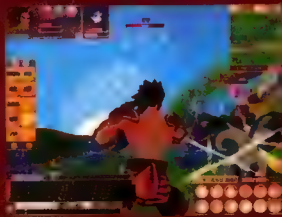
枫

之... (The text is mostly illegible due to low resolution and blurring, but appears to be a review or commentary.)



轩辕历史初体验

... (The text is mostly illegible due to low resolution and blurring, but appears to be a review or commentary.)



在《魔兽世界》中，玩家可以体验到各种不同的职业，每个职业都有其独特的技能和玩法。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，玩家可以体验到各种不同的职业，每个职业都有其独特的技能和玩法。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。



再探种族职业平衡性

在《魔兽世界》中，种族和职业的选择对玩家的体验有着深远的影响。不同的种族拥有不同的天赋和技能，而不同的职业则提供了不同的战斗方式和玩法。玩家需要根据自己的喜好和团队的需求，选择合适的种族和职业。

在《魔兽世界》中，种族和职业的选择对玩家的体验有着深远的影响。不同的种族拥有不同的天赋和技能，而不同的职业则提供了不同的战斗方式和玩法。玩家需要根据自己的喜好和团队的需求，选择合适的种族和职业。



在《魔兽世界》中，种族和职业的选择对玩家的体验有着深远的影响。不同的种族拥有不同的天赋和技能，而不同的职业则提供了不同的战斗方式和玩法。玩家需要根据自己的喜好和团队的需求，选择合适的种族和职业。

在《魔兽世界》中，种族和职业的选择对玩家的体验有着深远的影响。不同的种族拥有不同的天赋和技能，而不同的职业则提供了不同的战斗方式和玩法。玩家需要根据自己的喜好和团队的需求，选择合适的种族和职业。



人性化的操作界面

在《魔兽世界》中，操作界面的设计对于玩家的体验至关重要。一个清晰、直观的操作界面可以帮助玩家更好地理解游戏机制，提高游戏的可玩性。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，操作界面的设计对于玩家的体验至关重要。一个清晰、直观的操作界面可以帮助玩家更好地理解游戏机制，提高游戏的可玩性。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，操作界面的设计对于玩家的体验至关重要。一个清晰、直观的操作界面可以帮助玩家更好地理解游戏机制，提高游戏的可玩性。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，操作界面的设计对于玩家的体验至关重要。一个清晰、直观的操作界面可以帮助玩家更好地理解游戏机制，提高游戏的可玩性。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。



天定良缘的宿命系统

在《魔兽世界》中，宿命系统是一个重要的游戏机制。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到命运的无常和宿命的力量。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，宿命系统是一个重要的游戏机制。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到命运的无常和宿命的力量。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，宿命系统是一个重要的游戏机制。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到命运的无常和宿命的力量。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，宿命系统是一个重要的游戏机制。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到命运的无常和宿命的力量。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。



任务系统

在《魔兽世界》中，任务系统是游戏的核心内容之一。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到游戏的乐趣和挑战。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

在《魔兽世界》中，任务系统是游戏的核心内容之一。它通过一系列的任务和事件，让玩家体验到游戏的乐趣和挑战。玩家可以通过不断的练习和探索，掌握每个职业的特点，从而在游戏中取得优势。

少林武学, 东方神韵

少林传奇

Online 测评

测试配置: Sempron 1.83GHz/512MB 内存/9800SE

游戏背景

由少林寺独家授权, 台湾玩酷科技自主研发的3D 武侠题材网络游戏《少林传奇Online》(文中简称《少林》), 将博大精深的少林武学文化尽可能多的溶进游戏中, 玩家将扮演以传承者的身份演绎自己的游戏人生。游戏的时代背景设定在少林寺最为兴盛的隋唐时代, 由于苛捐杂税繁重和常年的干旱, 加上妖魔鬼怪横行, 人间充满黑暗的恐惧。玩家们作为游戏中的主角, 唯有借助具备正义之气的少林武功, 才能够对抗每八百年一轮的邪

女妖魔: 在游戏中所扮演的角色, 由玩家在游戏中的特殊演出角色, 玩家可以通过使用某些特殊道具, 来改变角色的外观, 使其更具特色。



恶力量, 解救苍生于水火之中。《少林》完全创新的“禅”系统, 与传统的“武”有机结合起来, 展现少林正宗“禅武合一”的精神。

视觉感受

村庄、原野、小桥流水等3D 场景画面, 加上《少林》内的景物会随着阳光的变化而呈现出不同的光影变化, 这些绚丽的光影特效, 让玩家获得非凡的游戏体验。游戏中的场景源自现实, 如长白山、法门寺、龙门石窟等等, 气势磅礴的古典建筑让玩家身临其境。同时, 游戏中玩家扮演的角色并非只是僧人, 相反会有许多帅气的俗家弟子造型, 服装也有宗派男女之分。除了传统的性别、发型、脸型、服饰等可以自由组合外, 玩家角色的声音也可以选择。此外, 设计者采用动态捕捉技术, 将精彩的武功套路活灵活现地呈现在玩家眼前, 配合光与影的特效, 每招每式都独具特色。

上手印象

游戏的基本操作主要依靠鼠标点击及键盘快捷键。单击鼠标左键选取目标, 双击道具则直接使用, 来补充体力内力和饱食度, 饱食度大于0时, 使用扎营指令坐下可快速回血, 饱食度小于0时也可回血, 但速度很慢。单击鼠标右键控制人物的移动, 按住右键拖曳可以调节方向和视

角。聊天窗口在左下角, 信息显示框的大小可以自由调节。通过鼠标的点击, 可以切换一般、全体、好友、宗教、帮派、队聊、私聊等七种对话模式。画面右上角小地图可观察附近人物、怪物与建筑, 点击【+】可以打开大地图。将战斗、技能、补体用品等图标用鼠标拖曳到画面右下方的快捷列表则可以用快捷键操作。

《少林》中的武功技能主要参照少林的真实武功而来, 因此会出现“降龙罗汉拳”、“大日如来印”、“少林俞家枪”、“金钟罩”、“少林俞家枪”、“降龙罗汉拳”等耳熟能详的招式, 加上配合各种兵器, 衍生为刀、剑、枪、棍、弓、各式拳法、佛法、术法等独特技能。



职业技能

新手通过完成宗派任务来加入不同宗派, 1个角色只能加入1个派别, 且只能习得本派别的武功技能。使用本派别装备。《少林》目前的派别分为拳宗、武宗、禅宗和医宗4大派, 每个门派都有自己的特点。拳宗是依靠肉搏技能以及使用拳套作战, 武宗通过过刀枪棍棒进行斩杀, 禅宗使用内力释放强大的法术, 医宗则主要为团队的体力恢复做出贡献。由于玩家在升级时的属性配点分配不尽相同, 即使同一宗派的人物也会有截然不同的成长路线, 使玩家自然而然地培养出独具个人风格的大侠。

生活技能

在游戏中, 玩家还必须学习生活技能。生活技能分为采矿、伐木、采药、农作、铸造、裁制、烹饪以及制药8种, 玩家可以通过生活技能制造武器、防具、医药等等和游戏生



少林僧侣: 游戏中所扮演的角色, 由玩家在游戏中的特殊演出角色, 玩家可以通过使用某些特殊道具, 来改变角色的外观, 使其更具特色。



活有密切关联的道具，非常有“自己动手，丰衣足食”的感觉。每个游戏角色只能学习1项生活技能，并且通过劳动获得的物品会比打怪获得的物品有更强大的能力或效果，如自己打造的武器防具可以通过特殊物品进行打孔，然后镶嵌上宝石之类，来进行强化。



PK系统

玩家之间的PK和杀怪都采用的是回合制战斗方式，与即时战斗相比，虽然失去了自由战斗的快感，但通过团队职业与技能的配合同样能让玩家体验回合制战斗的策略乐趣。游戏还有“决斗”、“弓箭齐射机制”等战斗方式，同样能让玩家体验较快的战斗节奏，一改传统回合制稍显单调的战斗体验。

游戏在玩家之间设有PK开关，如果关闭PK功能，就可以避免与其他玩家的PK，非常适合想要专注体验剧情的玩家。触发战斗后进入战斗状态，有17秒的倒计时，让玩家进行战术思考和下达指令。



帮派系统

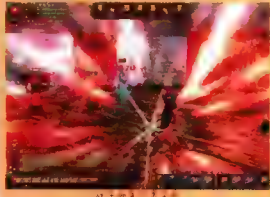
玩家等级达到20后，有30位玩家共同向NPC签名推荐后，就可以在少林寺建立50人的帮派。帮派除了可以增进玩家交流互动外，还可以进行“少林寺三十六房”的争夺，可以由获胜帮派的玩家担当少林寺的堂主。



任务系统

《少林》的任务系统是网状剧情系统，并将民间怪传说与少林传奇相结合。单是新手村的任务，都隐藏着一定的剧情联系，一环扣一环，环环相接，层层推进，情节曲折动人，只要开了头，就让人完成整个剧情才罢休之势。

在《少林》的任务系统中，主要分为新手任务、转职任务、技能任务和一般任务，进行任务前要与相关NPC对话以取得任务道具，才能依照剧情来逐步完成。新手任务是角色创建之后要继承游戏剧情中所谓的“传承者”身份而设定的，成为传承者以后则可以学



习到基本的技能。转职任务是玩家加入宗派的时候要做的任务，完成之后可以学习宗派的特殊技能并使用宗派的装备；技能任务是学习道具合成和神通的任务；一般任务是根据与游戏中NPC进行对话而获得的任务，完成之后可以获得道具、金钱以及经验的奖励。



木人巷

少林寺源远流长的木人巷也成为游戏中的特色之一：木人巷是玩家挑战自我的独特场所，在木人巷中会遇见机关木人的定点搜寻，木人身上带有钥匙零件，每三个零件组成一把钥匙，一共有八把，拼凑出一把“终极”钥匙才能通过机关房的暗门。木人巷不仅需要勇敢战斗得到钥匙，还要通过机关智问题才能到达“红尘之间”，通过战斗成功挑战终极木人阵，才能得到更丰厚的奖赏。



少林三十六房

历史中的少林寺有三十六房，在《少林》游戏中也是如此。游戏中每房皆有独特的镇房武功，以及专属NPC可以为帮派派成员制作特殊物品，如强化卷轴、毒镖等。三十六房的争夺是以帮派为单位的战斗。获胜的帮派可以以其中此房作为自己的根据地，可以对房进行升级，更改名称。本帮派的玩家可以担当此房的主持大师，主持可以自由设计关卡供其他玩家挑战。拥有帮派根据地，是各个帮派最终的发展方向，但也并非一劳永逸便可达成的，需要帮派成员默契的配合进行战斗，这种默契需要在平日积累。



神

《少林》还引入了“禅力”的概念。“禅”有了悟生死之意，而生与死象征游戏中的重生及破坏，通过禅力习得神通，包括天眼通、天耳通、神足通、他心通、宿命通、漏尽通六大系列，分别代表着不同领域的的能力，在游戏中可任意组合选学。

无论是学习神通或是使用神通，都需要有足够的禅力点数。神通分别代表着不同领域的的能力，天眼通可以观察到指定的人，找到他的所在地以及坐标；天耳通可以看到其他宗派频道和帮派频道的对话；神足通是一个很有用的神通技能，前几级时可以传送回记录的村庄。游戏中的任意城镇，后期甚至可以在随意地点做下记录后传送到该点。他心通用于查看怪物和玩家的基本属性，如等级、体力、特技等，宿命通可以让角色死亡后不降经验，或是让玩家变成怪物免于被级别低于自己的怪物追击，漏尽通具有隐形的功能。



总结

《少林传奇》以少林禅武为游戏灵魂，以古典少林武侠文化为背景，同时不失新鲜独特的游戏理念。游戏的整体气氛以武术战斗为主，强调团队协作的战斗方式，强调个性的角色成长方式。当然，游戏在目前还存在一些Bug，希望在日后的更新中能弥补。■

(文/网侠·拜月和尚)



就在这个夏天
WWW.SHAOLINCN.COM.CN

客服电话: 0411-84755035

0411-84755036

0411-84755033

客服邮箱: ca@joyall.com.cn



销售热线: 0086-411-82912222

传真: 0086-411-84755039

地址: 大连市高新园区高第街同利大厦A座401



简单而猛烈的中国攻势

传说》是锦天科技历时两年，耗资千万研发的一款全3D玄幻题材网络游戏，其画面风格融汇了正统东方风味与西方骑士特色，将中式风景与西洋游侠很好的结合在一起，令人产生强烈的好奇。游戏背景取材于中国神话与传说的过渡时代——黄帝时期，以玄幻文学的方式将这段历史架空重写，构造出一个更加光怪陆离的世界。

而游戏的内核和子系统，则严格遵循了韩式网络游戏的一般规则，可以说，这并不是一款以锐意创新而见长的游戏，它的特点在于，谋求能以较好的画面，保留且强化“平民网游”的典型设定，成为继《传奇》系列和《奇迹》之后新一代大众游戏的真命天子。

“简单”就是特色

《传说》各个方面都够简单，有些地方甚至可称“简陋”，最突出的是它只有三个职业，并且不能选择性别：男勇士、男道士、女猎人，再无更多选择。如果没有技能流派稍加区分，这一定是2003年后网络游戏中最少职业变化的一款了。可即便加上技能流派的分野，也不过五个变化：勇士分为刀流派和剑流派，猎人分为刀流派和弩派系。这样，可以说游戏的整体丰富性被极大降低，而唯一好处是，对玩家来说，不需要花太长时间来了解《传说》中大部分职业的差异，就可以体会游戏的乐趣。



对完美主义者来说，这是一个难掩的失望，但是对于普通玩家而言，他们面对这样的游戏大概会有更好的把握。

“变态”的技能

《传说》的技能强烈地、变态地侧重于攻击，而辅助/干扰类技能差不多是花瓶，要么是影响状态常常不到5秒，要么是因为等级差异而根本没有命中率。本来道士的定身咒在PK中极为好用，结果被生地调整为只对怪物生效，使状态类技能在《传说》中的地位几近于无。而攻击类技能则被强化到一般网络游戏根本不会见到的地步，猎人本来物理攻击力很低且不稳定，但是只要手法娴熟，可以最多有五重加强技能叠加放出，造成比原来最大伤害高出400%的致命伤害。勇士本来攻击力高，使用了连续辅助技能后，最高也可以造成250%的重击。道士的攻击系数变化没有另两个职业那么夸张，可这是稳定的高，唯一的变数在于道士法术攻击的miss率相对较高。

这一切意味着，《传说》中着重展现的是PK“秒杀”的快感。当然，这是基于相同等级、装备和技能来说的，以强弱论者并不可取，玩家旗鼓相当时，才可以体现其敏锐的判断和精妙的操作，以及网速的快慢……这样的PK才有欣赏和体验价值。

“稀少”的装备

《传说》的装备设计，至为稀有。极有中土韵味，而高级铠甲泛出的金属光芒，以及装备加成后的耀眼金光，看得人眼花缭乱。游戏对于装备加成的设计，难度极高，穿上身加过的装备，在人群中绝对醒目。不过既然追求“简单”，装备自然也一样，种类稀少……到目前为止，《传说》已经内测超过8个月，但每个职业放出的套装，从新手装到顶级装备，不过才4.5套，武器也不过6.7件。

笔者为这个问题请教过锦天科技的策划主管，他回答说：“为了严谨的缘故，所以少。”事实上，《传说》各职业的皮肤，除了套装外，不成一套的装备搭配穿起来，根本没没法看。这说明在美术设计上，《传说》有目前网络游戏最强的 avatar 表现力——每个道具的装备，均给人物外观带来明显改变。这可不是一句空话。



“猛烈”的战斗吧！

《传说》虽然在山水风情间努力描摹出一幅东方古典的唯美画卷，但是在游戏性上，却特别强调了猛烈的战斗性。如前所述，一般网络游戏为了追求丰富的系统而无所不用其极，《传说》却对一切能简化的东西都加以最大限度的简化。就好像阿飞的剑，去掉了一切妨碍破剑速度的饰物，剑未动而敌已亡。这种简化给游戏带来了空前快速而猛烈的战斗风格，无论是个人，还是小团队，或是帮会，均特别强调快速激烈的进攻，快速投入接触，快速结束战斗。生命药水或法力药补不是战斗的关键，因为花在救补上的时间，损失的HP更多，所以必须集中精力作战。攻击、攻击、再攻击，快速并不是鼠标乱点，而是多达五六招的连续技一气呵成，准确地击中对手，而被攻击的玩家虽然不可以象格斗游戏那样进行格挡，但绝对可以用小招打断对手的施法动作。

《传说》就是一款这样简单的游戏，它侧重于PK，并且也给PK了无穷的变化和丰富的表现力；除此之外，它尽量做到了简单上手，简单处置。■



腾讯的QQ游戏,除了《凯旋》以外,一向是以休闲娱乐为宗旨,而这次推出的《QQ幻想》让人怀疑是否腾讯又要引入一部大作,和《凯旋》一起扛起QQ这块招牌。但涉足之后,却让人感觉到,《QQ幻想》还是定位在了休闲娱乐的位置。

舒适的第一印象

一般韩国与欧美的网络游戏,画面色彩往往比较暗淡,总给人一种压抑感。而看到《QQ幻想》的第一眼,就给人整洁、明亮、清爽的感觉。作为一款2D画面的网游,并没有3D游戏拥有的诸多真实要素,但是游戏画面的明暗对比、色彩搭配,都十分和协,可以说相比而言2D游戏更适宜制造幻境。这让玩家的心情既愉快又舒畅,养眼的画面往往让人赞叹,而《QQ幻想》的画面不仅仅是“养眼”,还十分的细致。从甲虫身上的条纹到野猪身上的斑点,从头盔上的蜷螺到铠甲上的绿花,无不清晰的呈现在玩家眼前,而在那么小的画面上细致的表现出这些,着实让人佩服《QQ幻想》的美工水平。



朴实的职业选择

游戏并没有赶“多职业”的风,实际职业只有五个。而这五个职业在10级以后才可以拥有,在10级之前,玩家只能是“初心者”。当“初心者”到达10级,可以在战士、剑客、刺客、药师、法师之中选择一个。总体来说,这个游戏倾向于物理系职业,战士系职业多达3个。而在战斗中,战士系职业相对也比较有利,由于攻防都比较高,很适合单练。但是千万别认为药师和法师就是弱不禁风,法师有着强大的法术攻击,加上优良的装备,也不是一块好啃的骨头。不过法系的职业消耗蓝也极大,这也限制了他们超越战士系职业。

无论如何,《QQ幻想》的职业平衡可以说做的很到位,不存在某一职业笑傲江湖或某一职业垃圾不堪的状况。这作为一个巨大优势,也吸引了很多玩家。

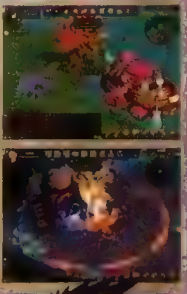


华丽的生活技能

《QQ幻想》的又一特色,生活技能细分为打工技能和合成技能。《QQ幻想》的打工系统和别的游戏有着很大的不同,当你学会了某种工作技能(比如钓鱼或挖矿),可不是拿着把工具就可以干上半天了。你首先要穿好这些工种的专用装备,另外要准备好工作消耗品。比如说钓鱼,每分钟就要消耗一只蚯蚓。不过,做钓鱼挖矿这类工作,除了相应的产品出产外,每分

钟都有可能得到意外收获,这种抽奖的感觉往往让玩家心动不已。而另一种打工就比较简单了,比如给NPC打扫房间,其实只不过是让你在房间里站上许久,这种方式比较适合挂机。

合成系统才是《QQ幻想》的绝对特色。许多网游都有合成系统,《QQ幻想》的合成系统与别的网游也是大同小异,无非是对原材料的进一步加工和合成物品而已。真正的迷人之处,其实是“打孔镶嵌”系统。这个系统,可以将玩家现有的装备打上孔洞,而在这些孔洞里,可以镶嵌上一些增加属性的卡片。这些卡片都是由怪物得来,镶嵌到装备上,不仅提升了装备的属性,而且还能为你量身打造出偏向某一方面的专属装备。相信这一系统,会让无数玩家为之而砸进大量金钱吧。



双赢的人际关系

《QQ幻想》的人际关系其实并不复杂,最主要的就是“师徒”关系。这层关系,不仅使新手得到了足够的帮助,也使师父在游戏中得到不少实惠。在游戏中,30级以下的玩家,如果没有师父,都可以拜一个30级以上的玩家为师。作为师父,自然要对弟子关爱有加,在组队战斗时,如果队长是师父,那么弟子会得到经验加成,如果队长是你的同门师兄,那两人都得到经验加成。得到了师父的关爱,弟子也要记得“孝敬”师父,游戏设定在升关关键级数(比如9级升10级)时,可以向师父送出感恩点数,得到感恩点数,可以增加师父的师德,使师父得到优秀的称号。这种互利互惠的人际关系,使游戏中玩家的互动互助性都极大的加强了,也有利于创造一个和平友好的游戏环境。



可爱的宠物系统



像很多的网游一样,《QQ幻想》也可以让你带上自己专用的宠物出去炫耀一圈。宠物是用捕兽夹一类的专用道具抓捕的,抓住后它们就变成魂,躲在玩家的包包里。宠物的主要作用是做为骑宠,或是帮玩家在路上捡东西。玩家只有好好的喂养善待它们,它们才会听话,不然追跑了可以惨了。

总的来说,《QQ幻想》更接近一款风格轻松休闲的小品,想让它跟现在市场上风靡的大作一较高下是有难度的。不过,只要定位好自己的位置,发挥自己的长处,《QQ幻想》一定会在网游世界中有着作为的。■



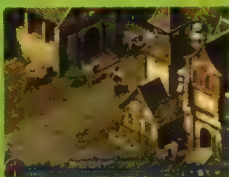
少 年时,我们曾经迷恋电影世界中流行的动作大片,那招一招式,如行云流水般畅快淋漓,让我们心中充满了对英雄的无限崇拜。那时候的我们,刚木为剑,口中念念有词,幻想着将自己和英雄的身影重叠在一起。现在,尽管我们依然没有学会飞檐走壁,但却在网络游戏中找到了一个世界,一个实现英雄梦的世界。

《魔域》作为天晴数码在 2005 年度全力打造的魔幻网络游戏,将有所为的梦想的人开启梦想的幻境。无论是成为匡扶正义、除暴安良的屠龙勇士,还是野心勃勃、企图将世界踩在脚下的大反派,又或者成为疯狂收集宝藏、满身铜臭的小财迷,任何人都可以在《魔域》的世界里勾画出隐藏在内心最深处的梦想。

背景职业体系

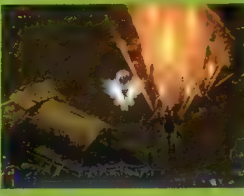
《魔域》游戏采用了类似《魔戒》、《龙枪》等西方魔幻色彩的世界背景,在这个魔幻世界中一切皆有可能,光彩夺目的招式和魔法,将一场场战斗演出最华丽的画面。流畅的动作,配合上华丽的招式魔法,将杀戮的暴力上升到了美的境界,就如同当年的动作电影,玩家也从观众成为了主角!

《魔域》游戏提供了男女三种职业,分别是战士、魔法师、异能者。战士和魔法师在不少魔幻作品中已经成为必备角色,而异能者却是《魔域》中独有的职业。异能者身穿着如同漫画《圣斗士星矢》中黄金圣衣一般的盔甲,在背上的黄金双翼衬托下,宛如降临人间的天使。异能者不单外表吸引眼球,能力也是非常牛的。异能者虽然无法使用战士、魔法师的刀剑和法杖,却也拥有自己独特的能力,不论是 HP 回复等辅助类技能,还是强力必杀技等攻击类技能,完整的攻防一体技能,会让所有轻视他的对手付出血的代价。



神秘幻兽

拥有了主角,怎么能少了配角的身影呢!《魔域》世界中也有拥有一批具有奥斯卡最佳配角实力的演员队伍哦!它们就是众神的转生体——幻兽,拿众神来作配角,相信身为主角的玩家一定有种想躲在角落里偷笑的冲动。幻兽的由来,传说是受到创世神诅咒,众神在坠入世间后的化身,既然和众神扯上关系,幻兽的实力就可想而知了。《魔域》的幻兽系统提供了八大类幻兽供玩家培养(爆破型、变异型、反射型、附身型、力量型、魔法型、速度型、防御型),这些幻兽都拥有自己独特的战斗方式,有的能够自爆产生对敌伤害,有的以附体的方式造成敌方不良效果,幻兽的多样化和特色化是《魔域》区别于其它游戏宠物系统的一大特点。



幻兽还可以从最初的兽类形态,进化到最终的神之转生体!出门在外,身边跟着守护神帮忙打架、砍人,要多拉风就有多拉风!而且最恐怖的是,这守护神还可以不止一位!如果让追随自己的幻兽都健康成长起来后,你甚至可以同时率领三位由幻兽进化而成的守护神,身边带着三位守护神做“小弟”,这样才有动作电影中那些做大哥的感觉哦!

恐怖死亡岛

没有法律约束,一切都将按暴力所统治,《魔域》世界中也有这样的危险地带,那就是赫赫有名的死亡岛。在这个岛上,没有任何束缚和秩序,弱者在这里只有一个结局“死亡”强者则用剑与魔法来制订法则。没有了维护治安的卫兵,甚至杀人都不受受到惩罚,死亡岛简直就是 PK 狂人的天堂!和魔族怪物厮杀厌倦了,在藏宝地探险无趣了,那就穿戴上自己最强的装备,率领着自己手下的幻兽“小弟”,登上死亡岛。上岛之后,立刻进入一级备战状态,因为在这里任何人可能成为杀死你的凶手!只有睡觉时都睁着一只眼睛的人才有活下去的可能!

传说在死亡岛上还散布着在《魔域》其他地区所没有的特殊宝物,当然,特殊的宝物附近,肯定有 BT 级的怪物在“守株待兔”害怕了?有点。不过还有句话叫作“人为财死,鸟为食亡!”所以快带上自己的幻兽“小弟”去欺负这些“胸(胸肌哦!)大无脑”的怪物吧!什么?被秒掉了?那还是先回家多练练,不要出来丢脸咯!

团结力量大

在任何网络游戏中,都不能少了组队修炼,没有朋友的世界如同单机游戏。为了提倡玩家形成团队意识,《魔域》中还提出了“结界”的概念。这是一只队伍中由队长来发动的特殊力量,它可以在一定的范围内提高整个队伍相对应的能力,比如全员攻击力上升、全员移动力上升、全员防御力上升等,这种加成效果是额外的,并不会影响队员自身的属性,但由于队长只能一次使用一种的结界效果,所以如何在混战中准确判断局势,使用最佳的结界属性,这就要考验队长的全局观和战术指挥水平,以及队员间的战术配合能力!很有些 CS 队的味道吧!

作为一款定位在动作 RPG 上的网游,《魔域》除了为玩家提供丰富的游戏元素外,还渴望能吸引更多的参与者,其中,创造真正动作游戏的精髓——大混战,喜欢 PK 的玩家不要错过哦。■



这是一款由上海米果公司推出的网络角色扮演类游戏，由米果旗下的制作组“圆桌骑士工作室”自主研发的。作为一款国产游戏，自然有些我们中国人的特色。



封神家族的第三款网游

首先吸引笔者的是故事背景，在三国、西游等古典题材被爆炒若干次后，中古魔幻主义作品《封神演义》，也成为了游戏开发者的猎物，去年便有两款“封神”网游，一决高下。而今年又出来个《真封神》，不知道会与前面两款有什么不同。为探究究竟，笔者事先翻阅了这个游戏的故事背景，进而发现原来这并非是一个庞杂的漫无边际的改编故事，宽泛架空历史的故事结构只能使这段故事被人们忽视，《真封神》则着重突出了《封神演义》所描绘的商周大战，使那些人们耳熟能详的道教流派、各位异人奇士、妖魔鬼怪等等，都成为游戏的主角。这些神人们使用各种法宝神功，你方唱罢我登场，闹哄哄的打了好几年。现如今，你终于有机会亲身体验这些角色，去决定到底是商朝还是周朝赢得这场战争，倒也不失为一种动力。



画化的角色职业



登陆游戏，首先创建人物。为了保障将来的国战，游戏中人物被分为了两个阵营，分别隶属商周两国，每个国家有三个职业可以选择。由于其中狂战士（男性）和风舞者（女性）是商周两国都可以建立的，两国唯一不同只是在术士上，周朝的叫神传道士（男性），商朝的叫邪灵术士（男性）。我看了愣，有点累了，按照书中所写，怎么也得有仙人、异人、妖怪好几十口子，别的不说单是仙人还分道教和截教，细分起来足足有 10 几个不同流派，怎么到了游戏里就只有四个不同职业呢，名字还古里古怪……看来还是没有摆脱欧洲魔幻的固有思维，不过简化的角色也许可以让人更简单入手。

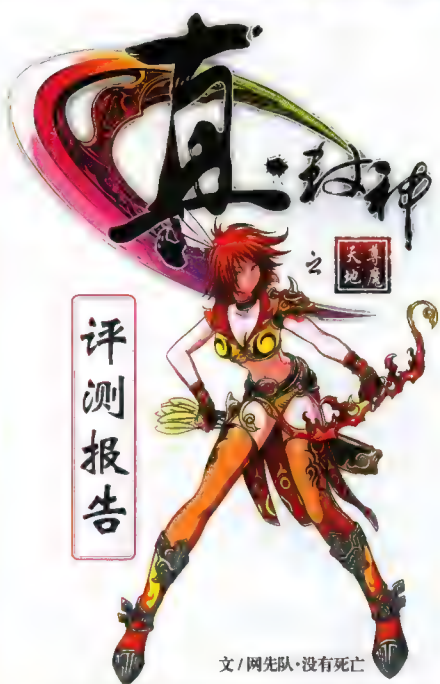
我建了个商朝的邪灵术士进入游戏，呵，相当细腻华丽的画面啊！术士身穿紫色长袍，一头飘逸的白色长发，衣角随风猎猎摆动。房屋设计也很华丽，而简洁的新手村设置，方便了新手上路。不过，怎么满山遍野都是术士啊，怎么不见狂战士和风舞者。一打听，原来职业设定有些问题，风舞者攻击低、MISS 高、不会加血，甚至自己打到经验还要分自己的宠物一半！不过据官方表示，现在只是封测，会不断对游戏进行修改，来完善职业平衡性。

我建了个商朝的邪灵术士进入游戏，呵，相当细腻华丽的画面啊！术士身穿紫色长袍，一头飘逸的白色长发，衣角随风猎猎摆动。房屋设计也很华丽，而简洁的新手村设置，方便了新手上路。不过，怎么满山遍野都是术士啊，怎么不见狂战士和风舞者。一打听，原来职业设定有些问题，风舞者攻击低、MISS 高、不会加血，甚至自己打到经验还要分自己的宠物一半！不过据官方表示，现在只是封测，会不断对游戏进行修改，来完善职业平衡性。



法宝坐骑玩个够

游戏中可以窥见大多数在小说《封神演义》中出现的神仙，当然他们都不太高兴，因为他们赖以成名的法宝啊、坐骑啊，都被制作者没收送给玩家了！在游戏中，我的术士 5 级就用上了定风珠。真漂亮啊，在这里我不得不再次提到游戏的画面，那么小的客户端，画面表现却很炫，虽然不能任意调视角，但是总体说来，3D 技术还算到位！上文说的定风珠，凝结成一个银色的光球，在玩家身边环绕，看起来非常酷！



评测报告

文/网先队·没有死亡

此外游戏还提供了精炼系统，可以让你的装备更上一层楼。术士还有自己的一套法宝系统，这些法宝都是可以成长的，并且附有强大的属性攻击，例如姜子牙那把出名的打神鞭。

总的来说，丰富的物品，华丽的装备，独特的精炼和法宝系统，再现了那个法宝满天飞的时代，这点是其他同类游戏所欠缺的，想象下你脚踏哪咤的风火轮，祭起打神鞭，多么威风啊！



阵法 and 封神创意无限

除了上文提到的法宝系统和精炼系统，游戏中还有不少独具匠心的设定，其中以阵法系统和封神系统最为吸引人。阵法系统类似于单机游戏的闯关，你可以组队共同面对传说中的“十绝阵”，而封神系统指的是商周大战后，365 位骁勇英勇在封神台重生并获封神。游戏内，国战后胜利的一方会根据战绩分封神位，此外还有更多有新意的设定，例如在接任务过程中，当你到达能接任务的级别，NPC 头上会出现一个大大的感叹号，当你完成任务的时候 NPC 头上会出现一个巨大的问号。这些都使得游戏在操作和入手上，变的相当简单。

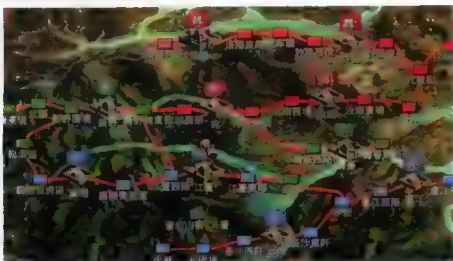
综合的说，《真封神》是一个建立在有民族特色背景上的，融合了许多成功和让人容易接受的网游设定，例如坐骑、国战！从这一点来看，米果还是很努力的，游戏的画面和动作都设计的不错，只要在创意上能推出些新东西，相信这个游戏会越来越好！■





so.gameflier.com ONLINE

上期,我们概括介绍了《三国群英传 Online》当中的各项系统,并从台湾制作人那里得到了不少游戏开发的机密。本期我要就《三国群英传 Online》中的关键要素“国战”进行全面解析,希望能在游戏面世之前给各位期待的玩家更多参考和帮助。



三国的国战版图将因“国战”割裂并分成不同势力!

何为“国战”

国战就是指在不同势力之间,互相讨伐、争夺领地与城池。目标通常是某座不属于己方军团势力的城池。而国战之所以重要,就在于它的成败结果会让城池势力变更!随着各个势力内的势力增长,军团之间的冲突也会加重,不同的势力分布,也将突显各要冲都市的地位。

“国战”除了为玩家提供游戏趣味外,刺激势力的成就更是它令玩家乐此不疲的最大原因。而太守对于城池所下达的经济指令,更是各军团长欲成一方霸主的军资来源。在目前开放的国战中,占领城池的军团还可以修改该地物价,影响可说非常深远。



小兵一定要注重培养,未来将会发挥巨大的作用。

国战流程

在国战开始之前,系统会发出公告提醒玩家。一旦国战正式开始,



城中央的骑马雕像因是国战成败的重要关键!

除了属于中立区的山寨、洞穴之外,不在本势力所属地图的玩家,皆会被强制传送回重生点。而重生点设定若不属本国势力的玩家,则会被传回本国首都。此时各城市的城防开始降下,玩家必须攻破城墙与守城玩家的重重人墙,并将位于城池内

中央的骑马雕像击破。城内雕像被破坏后,守城一方方便失败。玩家对雕像的伤害会转换为对自身所属势力的贡献度,最后便由贡献度最高的势力来占领该城市。国战至此即宣告结束。

以下我们列出国战期间的所有注意事项,大家可要注意看清楚啊。

1	可攻击的目标	不同势力的玩家、不同势力的 NPC、一般怪物(但是战争期间怪物重生时间会加长)。
2	功勋值的获得	只要打倒不同势力的其它玩家即可获得功勋值,当然对于越强可获得功勋值也就越高,至于敌对玩家已经死亡者的所有值将归零,每 10 分钟回复 1 次至最高值。
3	可攻占的城市范围	其它势力的任何城市,但仅限于国首都不包含在内;以及无人占领的城市,即使是同势力也可攻占。
4	国战区域	包含 国首都以外的所有城市,即各城市邻近的所属地图都在范围内,但练功洞穴不受影响。
5	成功攻下城市条件	破坏位于城中央的骑马雕像,玩家对雕像的伤害会转换为对自身所属势力的贡献度,最后由贡献度总和最高的势力来占领该城市。若玩家无所属军团,则攻下的城池转换势力,但因个人无法占领城市,只有所属军团的军团长才能当上城主。若是军团等级不够,也无法占领。一个军团只能占领一座城市,攻下城市后,所有其它非同国的玩家都会被传回重生点。
6	城市设施使用限制	国战期间,除了首都之外,其余各城市所有商店、钱庄、兵营、武器等设施皆关闭不能进入。
7	城门	在国战期间城门会关闭,攻方必须攻击城门,将门破坏才可以打开。而城门在转换势力后,防御值也会恢复部分。
8	通过传点规则	玩家通过传点后,会有 10 秒钟的无敌时间;此 10 秒内可以移动,但是开始攻击或施展武将技时,无敌就会失效。此外,无敌失效则在短时间内通过传点 2 次有效,若是超过传点 2 次则会暂时失效。
9	传送点	国战开始后,未在本方势力区域内的玩家会被传回重生点,但重生点位于非己方势力区域者,将被传回自己所属国家的首都。而国战期间内才登入游戏的玩家,其上次注销游戏之地点若位于其它势力区域,将被传回重生点;若重生点也同时位于非己方势力区域内,玩家则将被传回自己所属国家的首都。
10	重生点	不幸战死后,重生点的纪录位置属于己方势力,战死后便可在原重生点复活。若是纪录在其它势力内,战死后则会被传回自己的首都。
11	标记传递记点	在国战期间内,标记传递记点及传送仍可以使用,但若传送标记点到敌方势力内,一样会被传回首都。



平时热心的 NPC 在国战时也会来帮忙,请千万小心提防!



国战的结束,在国战的时候,也是一门学问!

国战致胜

本次我们还就国战中一些常用的防御战术做简单说明,希望可以给玩家们提示。依照目前关于国战的种种设定,最常使用的战术共可分成守城门跟守雕像两个部份。各军团不妨依照守城方的守备作战能力考量,采取最适合的战术。

- 1、守城门 利用方士跟军师的大范围法术,直接对着城门施放,让贴着打城门的敌将受到损伤。不过通常城门都挡不了多久,所以只有国战开始较有效果而已。
- 2、守雕像 玩家们都知道只要打爆城中间的象征性雕像,该城就攻陷了。所以,直接守在雕像旁边,只要敌军一到,就马上法术齐轰、刀刃齐下。这也是目前台服中所有军团最常使用的战术。■(文/Alan)



国战时,军团团长必须要掌控整体战局!



齐心协力是国战致胜的不二法门!



恋爱盒子online



恋

《恋爱盒子》是一款强调人与人互动的网络社区式游戏,但在另一方面,游戏也有着相当丰富的细节表现出了现实世界的生活。玩家必须利用空余的时间想办法为自己赚取金钱,才能使游戏中的世界变得更为精彩。为此,《恋爱盒子》提供了相当多的赚钱方法,这其中又以锻炼生产技能为主。本次我们特别向大家介绍一下游戏中的4种生产技能,敬请各位从中选择适合自己的职业去自由发展。



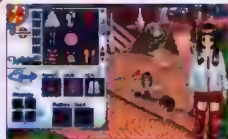
恋爱盒子是一款强调人与人互动的网络社区式游戏

服装与家具是健康指数

服装与家具虽然不算是游戏中的必需品,但是却是增添游戏趣味性的最佳附属品,尤其网络游戏之中的人物本来就是大同小异,唯一能够突出个人风格的就只有穿著了,《恋爱盒子》将给你最丰富的选择。此外,家具的点缀会让自己的家有焕然一新的感觉,每天变换家具来改变自己的心情,也是不错的方法。



创造属于自己的天地



多样化的衣服玩家可以自由搭配

《恋爱盒子》设计的4种生产技能分别为:西点、饮料、服装、家具,尽管这4类物品都可以在商店或摩天大楼的卖场内买到,但商店的花样与种类远不如玩家自创的产品丰富。为装点个性的生活,你必须要自力更生了。



成功地做好一件衣服了

《恋爱盒子》里有季节的变化,玩家们得依季节变化穿衣服,千万不能让角色太热或太冷,否则会让你角色不舒服。除此之外,玩家的造型也是必须要注意的,由于商店内贩卖的服装只有基本款,所以如果想要更多服装跟配件,就只能通过技能学习来制作。

西点与饮料为你增添活力

西点和饮料是玩家们的主要食物,关系着玩家角色的饱食度与饮水度,要是玩家们不理画面右下面的角色属性,让你的角色饿肚子,体力值就会减少,随后就无力气作东西了,所以一定要吃饱饱的再去工作囉!



要有充足的饮水度与饱食度,才能有力气完成工作囉!



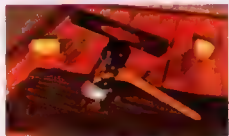
一杯看起来甜美的饮料,会让恋情加分!

出吸引人的特制饮料,玩家也必须不断地增加自己的经验,才能做出更多、更有恋爱感觉的饮料!

西点是西方人的美食之一,要想成为一位成功的西点师傅,游戏中同样需要透过不断的努力与磨练,才能最终成功。

饮料是「恋爱盒子」中相当特殊的物品,因为人物的饮水度一旦不足就无法讲话,也就不能讲出甜言蜜语讨对方欢心,因此随身携带一二瓶饮料以备不时之需是非常重要的囉!而为了作出吸引人的特制饮料,玩家也必须不断地增加自己的经验,才能做出更多、更有恋爱感觉的饮料!

家具在玩家的房间布置中扮演着很重要的角色,除非玩家根本就不打算让其它人来自己家中作客,否则还是得认真布置一下吧!另外,家具和服装对于角色属性也有一定程度的影响呢。



制作家具的画面

服装与家具是健康指数

西点、饮料、服装、家具这四项技能中,玩家可以自由选择喜欢的项目学习,但是服装和家具只能选择其中一项学习,因此,玩家最多可学习到三种技能。

玩家若想要学习技能,可以前往莉迪亚市的初阶竞技场内,Dr.邓负责玩家的技能学习事项,玩家先告诉Dr.邓想要学习的技能类别,然后走进竞技场去闯关技能关卡,每成功一次,便会增加技能经验值,而累积升级所需的经验值后,便可以提升该项技能的等级。当玩家在初阶竞技场达到一定等级之后,就可以到进阶竞技场去学习等级更高的技能,技能等级愈高,能够自己制作的物品种类也会随着增加。■(文/DSotM)



找Dr.邓学习技能

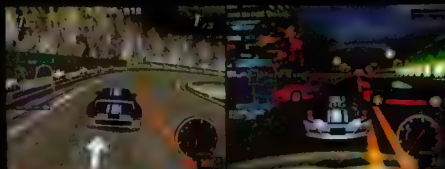


上海，一座拥有 200 多年历史的年轻城市，一个结合了中西建筑文化的国际都市，将在《赛车》中展示她的“海派”魅力。

感受真实

《赛车》最初开放的汉城地图已经让人领略到了种种真实的细腻，无论是纵横交错的高架，还是弯曲的小道，都严格按照汉城的原有格局加以设定，甚至包括马路边的绿化带、建筑物上的霓虹灯、商店的橱窗布置，都力求做到真实如初。但汉城毕竟离中国玩家太过遥远，对于光华门的古朴雄伟、城东南桥内高架路的明净宽阔，我们的脑海中没有任何印象，少了一份似曾相识，感觉也就迥然不同。如今，即将开放的上海地图便便这一遗憾不复存在。

《赛车》的上海中心市区将分为 A、B 两个部分依次开放，包括市中心的黄浦、卢湾、静安等中心商业区、杨浦、虹口等高密度住宅区、长宁、徐汇等新兴重点地区，以及被称为“新贵”的浦东陆家嘴金融中心区域。城市战一如既往地定在夜色中进行，让玩家能够充分体验到城市车流的感受。城市战的主要赛道包括各种交通主干道与重要标志型区域，如延安路、人民广场和世纪大道。发达的高架系统、过江的隧道与大桥，这些环节构建起了赛车所需的基本舞台。玩家所要做的，是在最短的时间内去熟悉这些场景。



勇闯商业区

对于上海地图中的一些重要地点或建筑，上海本地的玩家自然不会陌生。对于不熟悉上海的人来说，设计师精心挑选的各种标志风格也能让他们轻而易举地将游戏中的场景与现实中的印象——匹配。当行驶在外滩上时，各式各样欧洲风格的建筑让你真正体会到“万国建筑博览群”这个名称的含义。遥望浦东的东方明珠电视塔，海关大钟浑厚的钟声呼应着黄浦江上过往的大小轮船的汽笛声。二者交织而成的旋律会让你留下深刻的印象。



转进有着“中华第一商业街”的南京路，你将领略到上海“十里洋行”的风采，其中最令人瞩目的莫过于曾是世界名流聚集之地的“旧外滩第一高度”——和平饭店。向西行进，中国首条“步行街”出现在你面前，上海市第一百货的新老两幢大楼栩栩如生，无论橱窗还是建筑格局都与现实十分相近。与之毗邻的是新世界商城，虽然与一百比起来只是个小弟弟，但楼顶上的大大的霓虹灯广告却无时无刻不在显示着它的气派。当然，在游戏里你不必对“步行街”有所顾虑，尽管踩下油门开过去就是。

继续西行，你会发现时间真的放慢了下来。如果说南京东路诱人的感觉是“缤纷繁华”的话，南京西路就是“锐利前卫”。无论是声名远播的恒隆广场伊势丹广场，还是中信泰富广场、恒隆广场，都是世界顶级名牌的云集之地。这种强烈的现代风格，与同样在游戏中得到大力勾画的拥有太平洋百货等高档商业建筑群的淮海路街角相似。留心一下这些地方的霓虹广告，或许你会发现自己青睐的品牌。

飞驰文化带

除了繁华的商业氛围外，上海城市建筑所独有的文化气息也在《赛车》中体现无疑。同样是外滩，人民英雄纪念碑那深沉的着色和光影效果，令其具备了与现实一致的威严，让玩家由衷地升起一份敬意。博物馆、美术馆、大剧院的烘托，令相约在人民广场的赛车一族得以近距地触碰到高雅的涵义。开阔的场地，也让那些想炫耀一下自己的华丽技巧的车手有了一个足够大的表演舞台，即便汉城的光华门广场也无法与之相提并论。尽量去加速，去漂移，把你想要表达的一切狠狠地甩出来，去享受周围的尖啸与羡慕的眼光。

豫园可以说是上海市区最古老也是最具魅力的园林，那里的城隍庙所代表的不仅仅是一个地方，更是一段历史。九曲桥、荷花池、玉玲珑、得月楼……这里的每一处风景都有一段属于自己的故事。曾作为“小刀会”指挥部的点春堂，更是为这个古老园林增添了一份英气。把最酷的赛车带到那里，让时髦与古雅在你手中融会，让这个有着太多尘封记忆的旧地焕发出年轻的光彩。

征服金融区

相对于浦西的风格变化，浦东的陆家嘴显得整齐划一。大开大阖的重镇与道路布局，让这里成为城市车流最理想的赛车场地。鳞次栉比的高级办公楼勾勒出浦东这块飞速发展希望之地所蕴藏的无穷潜力，东方明珠与金茂大厦的交相辉映，足以让每个人的心头都涌起一股志在千里的豪情。浦东地图最舒服的莫过于那条笔直的世纪大道，对赛车性能有绝对信心的玩家可以在这里跑一次直道赛，看看赛车的终极能力。对于新手来说，这里也是熟悉游戏的一个理想场所。需要注意的是，沟通浦东与浦西的大桥与隧道必定会成为各场长跑跨江比赛中最夺人眼球的决胜之地。由于每座隧道与大桥的特点不尽相同，例如南浦大桥的螺旋型引桥与杨浦大桥的超长型直引桥的攻略方法就大相径庭，因此玩家需要亲自到那里好好地跑上几个来回，才能掌握其中的技术要点与制胜诀窍。



浪漫合体, 亲密接触

生死与共, 患难真情, 合体系统再现今生来世。在《永恒》的世界中, 玩家将遭遇到最美丽、最伤感的爱情故事。

《永恒》独有的合体系统让人类与精灵两种不同的种族可以亲密合体, 合体后两者的生命与法力将融合, 防御力会大大提高。战斗时, 人类负责移动和物理攻击, 精灵则负责放辅助魔法, 彼此配合可以成倍提高攻击力。获得的战利品也将由彼此共同分享, 一改以往精灵MM容易被欺负的情况, 让玩家充分体会到合作的乐趣。

职业技能丰富多样

二转开放后, 《永恒》新增六大全新职业——圣骑士、圣武士、火影猎人、幻影弓手、幽灵法师和圣洁牧师。不同职业各有所长, 将可以满足不同玩家的需求。

此外, 二转后的职业技能也得到了全面扩充。在保持各职业技能相对独立的基础上, 《永恒》还在职业间增加了一些通用技能。例如, 不管是人类的骑士还是弓手都有骑马的技能, 精灵都有加血的魔法。除了通用技能外, 精灵族的技能还可以相互学习, 比如辅助精灵能学习攻击魔法, 而攻击精灵也能研习辅助魔法。这使得原先“职业决定所学技能”的框架被打破, 玩家在职业自由度上将有更灵活的选择。



职业技能丰富多样

二转开放后, 《永恒》新增六大全新职业——圣骑士、圣武士、火影猎人、幻影弓手、幽灵法师和圣洁牧师。不同职业各有所长, 将可以满足不同玩家的需求。

此外, 二转后的职业技能也得到了全面扩充。在保持各职业技能相对独立的基础上, 《永恒》还在职业间增加了一些通用技能。例如, 不管是人类的骑士还是弓手都有骑马的技能, 精灵都有加血的魔法。除了通用技能外, 精灵族的技能还可以相互学习, 比如辅助精灵能学习攻击魔法, 而攻击精灵也能研习辅助魔法。这使得原先“职业决定所学技能”的框架被打破, 玩家在职业自由度上将有更灵活的选择。

一半是宠物, 一半是坐骑

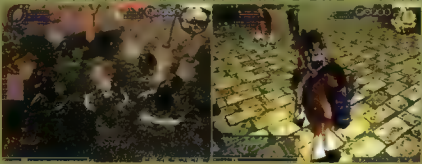
《永恒》将独立的坐骑系统与宠物系统紧密结合, 使人类与宠物的命运息息相关。最初的坐骑需要玩家到野外去捕捉, 捉到后回城购买马套养住它。这样才算真正拥有了坐骑。为了更好地照顾自己的伙伴, 玩家在升级的同时也不要忘记给它们喂食, 让它们锻炼。等级越高的马, 攻防速度就会越高。有了宠物的协助, 无坚不摧的骑兵洪流将席卷整个游戏世界。

对了, 要想得到“甘道夫的‘法力拉’白马, 你的马必须要达到50级哦。

多种选择的装备系统

《永恒》的装备只要求等级, 只要玩家的等级符合装备条件, 那么一切华丽强悍的装备都可以一股脑往身上放。

《永恒》现有装备包括四大系列, 分别是“普通装备”、“祝福装



永恒

《永恒》(Carpe Diem)是由韩国知名游戏公司GNI Soft开发的一款全新幻想型3D网络游戏, 2005年5月10日开始在中国大陆正式公测。这款典型的中世纪风格的MMORPG, 凭借柔和唯美的游戏画面、简单方便的操作以及独特的游戏系统, 为国内的网络游戏市场带来了一抹清新的风景。

2005年7月15日, 《永恒》正式开放二转, 六大全新职业闪亮登场, 更精彩的剧情任务, 更丰富的技能装备, 更广阔的游戏地图, 将为玩家带来一场视觉盛宴。

“备”、“特殊装备”和“独有装备”。特殊装备将有无视防御、减免攻击、减免消耗、吸取能力等十多种不同的附加属性, 独有装备则是通过完成任务、挑战恶魔而获得的唯一装备, 也带有附加属性。这些属性装备可以靠宝石来合成, 每成功一次都会提高相应的属性点。当然, 极品装备也可以靠特殊宝石合成成为更高等级的极品装备。

二转开放后, 许多针对二转玩家的装备会陆续推出。通过独有装备系统, 你将有机会通过自己的努力获得别人所没有的独一无二的神兵。

5秒秒通打宝箱

5秒能做什么? 在《永恒》中, 5秒定义了一个特殊的时间概念——在5秒内, 如果玩家不捡起掉落在地上的物品, 那么这些物品将会以宝箱的样子出现在玩家面前。

去试试你的运气吧, 攻击宝箱, 将之打破后就会出现六种不同的爆箱选择, 运气好的话可以得到意想不到的宝物, 反之则有可能HP或者MP全部被偷走。

因此, 今后如果有人告诉你他曾为了捡个宝箱而丢了性命的话, 可千万别以为这是笑话。



宏大领地, 多模式对战

《永恒》的每一张游戏地图都有村落、城堡等标志性建筑, 这些建筑你都可以占领, 并获得支配权。如果其他玩家也想占领这些建筑的话, 就必须发动大规模的国家战争。在国家战争中, 玩家可以动用各类攻城机械, 宏大的攻城系统定会让玩家大呼过瘾。

除了有以领地为单位的攻城战外, 《永恒》还支持PK对战、公会对战和种族对战等多种对战模式。■



游戏中英文名称

满分

宿命

Fate

20

极品飞车

Juiced

22

超能力战争

Psi-Op: The Mindgame Conspiracy

19



类型 RP
版本 英文版 1CD
配置 Intel P3-650/128MB
ASUS A950T 32MB
出品 WildTangent
发行 WildTangent

网络销售式“暗黑”Close
产品,采用3D图形表现,包括各
项同类产品的相关系统,游戏容
量较小。



类型 RP
版本 英文版 3CD
配置 Intel P3-833/256MB
ASUS A950T 32MB
出品 Juice Games
发行 北京布卡(国内)

介于专业与动作型赛车游
戏之间的作品,强调华丽的车体
外观,以及更极限的速度感。



类型 AC
版本 英文版 1DVD
配置 Intel P3 1GHz/256MB
ASUS A950T 64MB
出品 Midway
发行 Midway

一款来自游戏平台上的感
括作品,游戏以表现各种超能力
为主,同时又表现出多种动作游
戏成分。



游戏采用了3D
游戏画面,画面不
错,但是细节方
面的处理还是体
现了较高的开发
实力。主角的培
养和发展完全
由玩家掌控,包
括姓名、性别、
技能、经验、容
量等,在游戏过
程中比获得的开
级点分配对各种
属性上,增而不
减则是大品。玩
家不能与NPC组
队,但有一个NPC
队友,可以帮你
解决一些难题。
游戏中的NPC
队友,可以帮你
解决一些难题。
游戏中的NPC
队友,可以帮你
解决一些难题。

“极品飞车”最
列已经突破了速
度的界限,到“地
下车”会拓宽了无
限的潜能,如果
还有什么可以再
上一层楼,那就
只剩下后驱车
吧。当然这只是
字面意思,并非
指游戏中的赛车
比任何赛车游
戏更快而已。游
戏中的赛车经
常会出现一些
特技,比如漂移
过弯,加速,避
障等,让玩家在
游戏中体验到
一种速度与激
情的碰撞。游戏
中的赛车经
常会出现一些
特技,比如漂
移过弯,加速,
避障等,让玩
家在游戏中体
验到一种速度
与激情的碰撞。

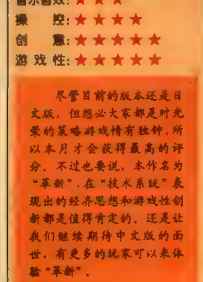
由于在Xbox和
PS2平台上反响
热烈,就移植到了
PC平台。尽管是
第三人称动作游
戏,但游戏内容
却非常丰富。游
戏中玩家可以
选择不同的超
能力,比如隐身
、飞行、变形等
。游戏中的超
能力,可以让玩
家在游戏中体
验到一种超然
的感觉。游戏中的
超能力,可以让
玩家在游戏中
体验到一种超
然的感觉。游戏中的
超能力,可以让
玩家在游戏中
体验到一种超
然的感觉。



“暗黑”影响了
几乎所有的角色
扮演游戏。眼前
这款游戏,除了
“暗黑”的风格,
也许最明显的
不同只是本作
采用了3D化的
图像设计。从
游戏形式看,固
定的村庄,变
化的地下城,
单调的NPC,根
本是大都会最
典型的形式。当
然制作组也不
会完全忽略。游
戏中的NPC,可
以让玩家体验到
一种超然的感觉。
游戏中的NPC,
可以让玩家体
验到一种超然
的感觉。游戏中的
NPC,可以让玩
家在游戏中体
验到一种超然
的感觉。

“暗黑”影响了
几乎所有的角色
扮演游戏。眼前
这款游戏,除了
“暗黑”的风格,
也许最明显的
不同只是本作
采用了3D化的
图像设计。从
游戏形式看,固
定的村庄,变
化的地下城,
单调的NPC,根
本是大都会最
典型的形式。当
然制作组也不
会完全忽略。游
戏中的NPC,可
以让玩家体验到
一种超然的感觉。
游戏中的NPC,
可以让玩家体
验到一种超然
的感觉。游戏中的
NPC,可以让玩
家在游戏中体
验到一种超然
的感觉。

一款Xbox
作的移植版本。
其中众多超能力
的引入,使游戏
在策略性、娱乐
性、挑战性上都
有所丰富。各种
超能力的设计,以
“心灵遥感”给
人印象最深,它
适用于战斗与解
谜,另外该技能
体现的游戏物理
引擎效果也值得
称赞。也许是因
为解谜剧情的作
用,游戏在武器
方面并不如其他
动作类游戏。在
游戏节奏方面,
表现平平无奇。



其实我们可
以说这是一款极
富创意的作品,好
在它成功地将模
拟达到了相当高
的水准。另外,在
这个大型游戏横
行的年代,该作
以小巧的形式
和特别的网络
下载销售方式,
也吸引了大
量的关注。游
戏在模仿“暗
黑”的基础上,
也借鉴了
“暗黑”的
风格,让玩家
在游戏中体
验到一种超
然的感觉。游
戏中的NPC,
可以让玩
家在游戏中
体验到一种
超然的感觉。

这是一款面
而华则令人几
乎不能忽视的
赛车游戏。游
戏的操控设置
的便捷,也不
能接受的问题。
游戏中赛车的
操控之难,是
为不能理解
的东西。倘若
人能够理解
智能技术的
问题,那么,一
时之间就会
理解智能技术
的问题。倘若
人能够理解
智能技术的
问题,那么,一
时之间就会
理解智能技术
的问题。

一款在
XBOX平台
有气魄的作品
终于移植
电脑。在传统的
动作游戏
的基础上,各
种超能力的
引入使游戏
方式变得更为
丰富。战斗、
潜入、精神控制
等乐趣都能在
游戏中尽情体
验。为了体现各
种超能力的特
殊效果,游戏特
别设计了一
个“暗黑”系
列。游戏中的
“暗黑”系
列,可以让玩
家在游戏中体
验到一种超
然的感觉。游
戏中的NPC,
可以让玩
家在游戏中
体验到一种
超然的感觉。



这款游戏
是一款极
富创意的
作品,好在
它成功
地将模拟
达到了
相当高
的水准。
另外,在
这个
大型
游戏
横行的
年代,
该作
以小巧
的形式
和特别
的网络
下载
销售
方式,
也吸引
了大
量的
关注。
游戏
在模仿
“暗黑”
的基
础上,
也借
鉴了
“暗黑”
的
风格,
让玩
家
在
游
戏
中
体
验
到
一
种
超
然
的
感
觉。
游
戏
中
的
NPC,
可
以
让
玩
家
在
游
戏
中
体
验
到
一
种
超
然
的
感
觉。

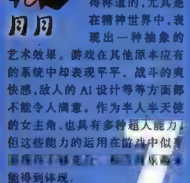
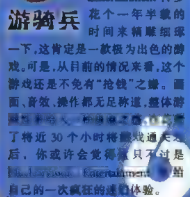
这是一款
面而华
则令人
几乎
不能
忽视
的赛
车游
戏。游
戏的
操控
设置
的便
捷,也
不能
接受
的问
题。游
戏中
赛车
的控
制之
难,是
为不
能理
解的
东西。
倘若
人可
以理
解智
能技
术的
问题,
那么,
一时
之间
就会
理解
智能
技术
的问
题。倘
若人
可以
理解
智能
技术
的问
题,那
么,一
时之
间就
会理
解智
能技
术的
问题。

一款在
XBOX
平台
有气
魄的
作品
终于
移植
电脑。
在传
统的
动作
游戏
的基
础上,
各
种超
能力
的引
入使
游戏
方式
变得
更为
丰富。
战斗、
潜入、
精神
控制
等乐
趣都
能在
游戏
中尽
情体
验。为
了体
现各
种超
能力
的特
殊效
果,游
戏特
别设
计了
一个
“暗
黑”
系
列。游
戏中
的“
暗黑”
系
列,可
以让
玩
家
在
游
戏
中
体
验
到
一
种
超
然
的
感
觉。
游
戏
中
的
NPC,
可
以
让
玩
家
在
游
戏
中
体
验
到
一
种
超
然
的
感
觉。

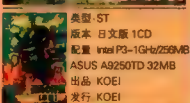
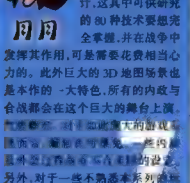
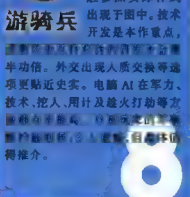
Psychotoxic

类型 AC
版本 英文版 3CD
配置 Intel P3-1GHz/256M
ASUS A9560TD 64MB
出品 NuclearVision
发行 Whiptail Interactive

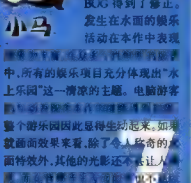
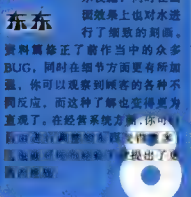
在这个 FPS 游戏中玩扮演的是一名具有半人半妖特性的美丽天使，左眼外星人的超能力对抗，光影效果表现出色，由于涉及到精神世界，画面风格充分发挥了开发者的想象力。重金属风格的音乐很具震撼力，而武器、爆炸的音效却绵软无力，实在有些不足。游戏名称叫 Psychonauts，直译过来就是心理，能进入梦境，顾名思义应该很不一样，但是里面除了那些很新奇的设定以外，并没有太多让人过目不忘的东西。



KOEI NOBU 12 Japanese

[illegible]

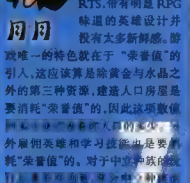
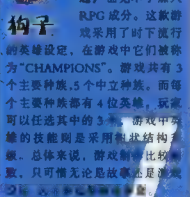
Roller Coaster Tycoon 3 Soaked!

[illegible]

Rising Kingdoms



《魔兽争霸》这款游戏自推出以来，深受玩家们的喜爱。它不仅是一款策略游戏，更是一款集策略、动作、角色扮演于一体的综合性游戏。本文将从游戏的背景设定、玩法特点、角色设定、地图设计、剧情发展、玩家社区、游戏平衡性、游戏难度、游戏更新、游戏影响力等方面，对《魔兽争霸》这款游戏进行全面的分析和评价。



家用电脑与游戏 2005 年第 8 期 编辑 / 月月 (zhouyue@playgamer.com) 美术 / 子贤 53

冰城传奇
The Bard's Tale



2005-05-27

类型 RP
版本 英文版 1 DVD
配置 Intel P3-800/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品 InXile
发行 VU Games

老牌欧美奇幻角色扮演大作特辑，精彩曲折的情节，以及超过大容量的语音对话，成为游戏的最大特色。



冰城传奇

宣传时大肆利用游戏的所谓魔法来炒作，似乎有集魔法和D&D于一体的态势，然而游戏露面后却悄无声息了，游戏还是有些新意的，把魔法和乐谱作为召唤术，无疑会让人联想到《魔剑》中的魔法书。玩家的对话却不能选择具体词汇，只能选择语气和大致意思，能看出其“偷懒”了，尽管采用了《魔剑》之门的引擎，但是视角看过去很别扭，画面也进一步发扬了《魔剑》的风格，以当时的标准来看画质效果果然自然差了点。同时操作也是较差，难以使用手柄。



冰城传奇

不知道有多少人玩过先前的《冰城传奇》，那可是1985年的东西了，反正我是没有玩过。如今这个《冰城传奇》是曾经那个《冰城传奇》的创始人、Interplay的前总裁、InXile公司的现任老板布莱恩·法戈亲手把自己的前作创造的幽默、轻松、有趣的风格，故事是新颖的，角色是完美的，画面是出色的，音乐是动听的，就是战斗系统没有出彩的地方，否则它将成为本年度最佳游戏之一。



冰城传奇

所谓“冰城”系列三部曲中的第一部，对于绝大多数国内玩家并没有太大的吸引力，相信很少有人玩过之前的作品。本作以超大的容量让人关注，事实上占用大量的DVD空间只是那些名角的配音，还好这些体现角色性格的声音没有让我们失望。游戏系统还是传统的ARPG，战斗和召唤还都算是比较有趣的体验，只是有一些不合理的设计，如装备收集等等，让游戏的乐趣大打折扣。

www.thebardstale.com

神奇四侠
Fantastic Four



2005-05-20

类型 AC
版本 英文版 4CD
配置 Intel P3 1.3GHz/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品 Benox
发行 Activision

集合同名漫画、同名影片制作的同名游戏作品，鲜明的游戏角色成就了解明的动作风格。



神奇四侠

根据著名的漫画改编，同名影片早了几天上市，也算是提前抢跑。游戏风格类似《X战警》，玩家能掌控四名各具不同超能力的成员，共同对付邪恶的Doom博士。有意思的是，玩家还可以将两种攻击能力组合成合技，往往能发挥超绝的杀伤力。画面效果不错，角色造型栩栩如生，超能力画面画面逼真，飞行感很强。游戏几乎任何人物都能被摧毁，相信不少玩家也会和我一样为之兴奋吧。



神奇四侠

对于喜欢动作游戏的玩家来说，这是一款非常有特色的游戏。你不必是原作漫画的超级粉丝，也不必想一头钻进电影里，这就是一个优秀的、纯粹的、有趣的动作游戏，能够给你带来足够的快乐和挑战。不过，需要提醒一句的是，PC版游戏的动作键位设置非常复杂，键盘上四个方向键几乎都被利用到了，如果想在游戏中熟练地使“花招”，则需要在手边放上一份操作指南，即使如此，有时候也免不了手忙脚乱。

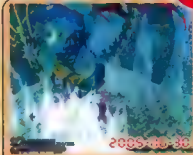


神奇四侠

《神奇四侠》是由《X-Men》的作者Zak Penn的另一部作品，所以无论它是电影或游戏在风格上都比较类似。操作多位超级英雄对付邪恶势力成为游戏的主题。本作在协同作战方面相当突出，合理利用每一位英雄的个人性能才能顺利过关成功，双人合作模式更是游戏的最大乐趣所在。对于多平台同时推出的作品，操作系统通常都是偏向游戏机方面，所以建议使用手柄。

www.f4thegame.com

伊苏：菲尔迪纳的誓约
YS: The Oath in Felghana



2005-05-28

类型 RP
版本 日文版 1 DVD
配置 Intel P3-800/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品 Falcom
发行 Falcom

以全新引擎打造的一款“伊苏”三代外传式作品，新增加手环和连击系统丰富了游戏内容。



伊苏

游戏属于FALCOM公司知名RPG“伊苏”系列，但是并非原创作品，而是以《伊苏III》的剧情与世界为基础，采用最新的伊苏VI引擎，系统构成的外传。游戏会合了《伊苏III》的面向卷轴的操作方式，改为了解决谜题的平面游戏方式。动作上加入了二段跳跃与旋风跳跃的新动作，Q版的卡通造型十分可爱，场景色彩艳丽，音乐动听，属性相关手环是新增事物，不同属性的3种手环可克制怪物属性弱点，画面画面画面画面画面。



伊苏

“伊苏”系列是最新作，日式RPG一贯的亮丽色彩，以及系列一贯的优秀画面在本作中都得到了延续。新调整的斜视角3D图像增强了空间的表現力，使游戏终于有所突破，收仿其他动作游戏，本作增加了连击系统，连续命中敌人可以提高属性，开拔对敌较好的装备。本作的BOSS难度挑战，个性鲜明的BOSS需要你合理运用各种战技将其击败。

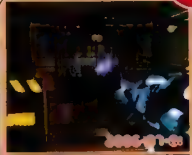


伊苏

虽然是以1989年的《伊苏III》故事剧情为蓝本，但“菲尔迪纳”（Felghana）为基本设定，但本作采用了《伊苏VI》的3D游戏引擎，将原作的横版卷轴与斜视角3D，并加入了二段跳跃与旋风跳跃等新动作。本作除了继承“伊苏”系列一贯的游戏设定，还加入手环以进行特殊攻击的属性克制手环，以及连续攻击加成等新设定，可谓是在继承传统的基础上不断创新的一件。

www.falcom.co.jp

51区
Area 51



2005-05-28

类型 AC
版本 英文版 3CD
配置 Intel P3 1.4GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品 Midway Studios Austin
发行 Midway

科幻题材主角射击游戏，以神秘外星人为主角，揭示诸多古老的神秘话题。



51区

军事基地+外星人，使得51区充满了神秘色彩。游戏中充斥着各种超自然的外星生物，玩家唯一能做的就是把它们全部干掉，同时还要在暗黑的迷宫中寻找出路。画面品质和《半条命》系列无法相提并论，武器系统和人工智能都乏善可陈，只是剧情中出现的罗斯韦尔、外星人尸体、月球基地等噱头之多的东西，能够激发许多好奇。关于外星、杜鲁门等明星多与配角，特别是猎头而已，和游戏有关吗？



51区

如果你急着想游戏通关，那么15个小时的时间足够了。如果你打算仔细“品味”一下游戏，那么可能就需要30多个小时了。那个游戏的故事情节属于科幻题材，需要一定的时间来“加工”。可是，一旦你被故事情节所吸引住了，就一定不会坚持到出现高潮，另外，对于那些喜欢这种主题的玩家来说，（游戏）被制作得还算精彩，即使手头疼，还是能从中找到很多乐趣的。



51区

应该说这是一款以情节取胜的FPS作品，但它并不是在讲述一个曲折的故事，而是向我们展示一个个性神秘的世界。很多游戏都会以外星人生物为主角，但还没有一款作品将外星人表现得如此贴近生活。游戏作为一款射击游戏，尽管在画面质量、武器系统、物理表现、人工智能等方面难以与其他同类著名作品相比，但这绝对是值得一玩的。

www.area51-game.com



发烧榜

1	魔兽世界 World of Warcraft Blizzard / 九城	
2	魔兽争霸III冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne Blizzard / 奥美电子	
3	半条命:反恐精英 Counter Strike Sierra / 奥美电子	
4	梦幻西游 网易	
5	劲乐团 久游网	
6	仙剑奇侠传里外传 大宇 / 寰宇之星	
7	泡泡堂 上海盛大	
8	天堂II Lineage 2 NCSOFT / 新浪	
9	梦幻西游 Magical Land 上海盛大	
10	新绝代双骄 Online 宇峻科技 / 悠游网	
11	大话西游 II 网易	
12	冒险岛 Online 盛大网络	
13	三国群英传 V 奥汀科技 / 寰宇之星	
14	墨香 腾讯游戏	
15	飞飞 AEONSOFT / 网易	
16	天骄 II 目标软件	
17	封神榜 西山居 / 金山软件	
18	真三国无双 III KOEI	
19	洛奇 TIGER / 世纪天成	
20	职业进化足球 IV KONAMI	

期待榜

1	无尽的任务 II 东方版 EverQUEST II 2005 年 7 月	
2	帝国时代 III Age of Empires III 2005 年第四季度	
3	剑侠情缘 II Online 未定	
4	阿猫阿狗 II 2005 年第一季	
5	轩辕 II 飞天历险 2005 年第三季度	
6	魔法门英雄无敌 V Heroes of Might & Magic V 2006 年第一季	
7	幻想三国志 II 2005 年 7 月	
8	幻想春秋 Online 未定	
9	少林传奇 未定	
10	侠盗猎车手:圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas 2005 年 6 月	
11	仙剑奇侠传 Online 未定	
12	细胞分裂:混沌理论 未定	
13	万王之王 II 未定	
14	完美世界 未定	
15	大航海时代 Online 未定	
16	极品飞车:最高通缉 2005 年第四季度	
17	RF Online 未定	
18	丝路传说 2005 年 8 月	
19	龙与地下城 Online 2005 年第四季度	
20	使命召唤 II 未定	

榜评

当单机游戏离我们越来越远……

沉迷于 WOW 的日子仍在延续,整理本月的排行榜,回头想想,突然发现一个月来玩过的单机游戏数量正在直线下降。也许我们此时已经不该再用单机、网游之类的名词来局限地把各种游戏归类,任何游戏,只有好玩与不好玩的区别。

本月初十款好玩的游戏,除“仙剑”之外,其余都是适合多人一起游戏的。看来以目前的电脑编程技术所能实现的 AI 及互动体验还远远不能满足众多玩家的需要,所以大多数玩家还是选择了适合多人的游戏,与真实的玩家协作或对抗才更有趣。

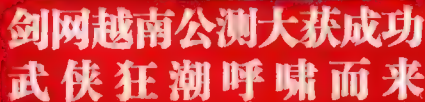
期待榜同样也是多人游戏的天下,数数挂着“Online”后缀的游戏名就有 6 款之多,再加上 7 款未使用“Online”命名的多人联网游戏……这也就是网络时代的必然趋势吧。本月,金山的《剑侠情缘 II Online》悄然登场,凭借“剑网”系列的一贯号召力,再加上 3D 化的创新使游戏具有相当的期待度,第四位的名次就是最好的证明。

《无尽的任务 II 东方版》本月终于荣登榜首,WOW 挑战者已经积蓄了强大的力量整装待发了。

《侠盗猎车手:圣安德列斯》一直为众多读者所密切关注,事实上游戏于 6 月已经在北美上市了,看来还是有很多玩家没有机会体验。就游戏内容看,该作品必定不会在国内有正式的代理,然而近日竟在超市中见到伪正版销售,大家不要上当。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编号,便有机会参加月底的抽奖活动,幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大话游戏”栏目。■

Online



为美国硅谷的崛起和硅谷的诞生起到了关键性的催化作用。从1971年到1973年暑假期间，以美国硅谷斯坦福大学为中心，通过斯坦福大学教授施乐帕克研究中心、斯坦福大学、惠普公司、英特尔公司、加州大学伯克利分校、以及硅谷风险投资家们的共同努力，使得硅谷的崛起和硅谷的诞生成为了可能。

文 / 网先队·京门鲤老

都说岁月如梭，这转眼间“西山居”也创立十年了。在这十年的特别年份，“西山居”推出了新作《剑侠情缘网络版贰》，在体验这款新产品的时候我也体会到了些许不同以往的东西。十年后的今天，西山居的作品多了一丝沉稳少了一丝浮华，更加厚重凝练，虽然不如以往的产品绚丽，但却突出了气质，深沉而稳重。

中的音符

进入游戏,首先要说说配乐。西山居的游戏音乐可谓是中国特色,如今国内的游戏研发都把这部分外包给音乐工作室,那些外行人的制作效果可想而知。但“西山居”却一直有着自己的游戏音乐团队,夕日的罗晓音被称为西山居的灵魂,一曲《天仙子》不知道折服了多少玩家。

早期的游戏没有背景音乐,其主要作用是烘托游戏气氛,缓解玩家情绪;而现在的背景音乐也已成为炒作的素材之一了。(剑网2)中的游戏音乐出彩的地方不多,虽然有着鲜明的民族特色,但并不如《剑壹》出色。《剑壹》中“成都”的那首由子幽献唱的,还有点市俗的味道。而《剑贰》的背景音乐则少了几分灵性,多了一些中正。其中比较有特点是“武当”的编钟洞箫和“少林”清钟梵呗,两个地点的音乐突出了宗教色彩,且凝神内敛,让人心平气和;其它地点的音乐相较这两首便显得过于普通了。

中的景色

《剑贰》的游戏场景很多，且地图庞大。纵观国产游戏大作确是有这样壮观的设定。要知道国内的服务器技术落后，大部分研发人员都是单机研发出身，对服务器的了解有限。玩过《剑豪》的老玩家们都知道《剑网》的每台服务器不过能容纳几个甚至两个场景地图，而《剑贰》的庞大地图设定在以前是很难承受的，可见“西山居”的研发技术在近几年有了长足的进步，特别是在网络及服务器应用技术方面有所提高。

说起游戏场景顺便也谈谈游戏美工。《剑侠》用金山自己的话来说是 2.5D 的产品，虽然没到 3D 的效果，却也是 2D 游戏的极限。初进游戏，觉得《剑侠》没有《剑壹》的美工细腻，但却更加有气质。城市场景更加的古朴，野外则色彩明快，帮派场景更是特点突出。

宋朝是中国历史上经济、科技最繁荣的朝代，建筑风格也最奢华。细看《剑溪》中的城市建设，不难看出当时的繁华盛世，但城市中总有种夕阳晚照的感觉，给人古旧淳朴的印象。野外场景则是另一番景致，无论是青松翠柏，还是溪水怒江，其景色也有几分现实的美丽。而武当山后通往伏牛山的小径上，





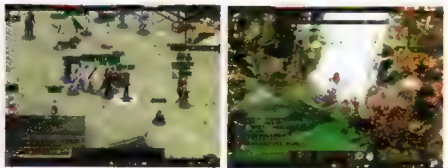
那条幽幽峡谷,则给人一种森森威严之感。门派场景更是“西山居士”心灵的结晶,无论是少林禅房,还是唐门茅屋,将西山居对建筑的把握体现的淋漓尽致。特别是“武当”广场上的八卦图,以凹凸石刻来显示阴阳分化,相比《剑侠》中的八卦图更显沉稳恢弘,不禁令人叹服。而整个《剑侠》世界则由近 60 个地图场景组成,每一场景地图都有着不同的人文景观,加之各个洞穴设定,世界观的庞大可见一斑。玩家在游戏的同时也可饱览祖国的大好河山。

美步 中的服饰

《剑侠》中的服装系统做出了一个新的概念——“内衣”、“外衣”,各门派的玩家还有自己本门派的特色服装,无论玩家级别高低,内衣变化多样,只要穿上门派外衣,大家一眼就能看出你是哪个派哪个级别,而若想追求与众不同,也可以脱下外衣,直接显示搭配各异的内衣,这个设计着实满足了一下笔者的虚荣心。因为四处游山玩水,所以笔者级别不高,但一身武当道士衣服穿在身上,还颇有点“剑仙”的味道,尽管里面光溜溜的,却也没人敢来找麻烦……呵呵。《剑侠》刚内测不久,为了给后续玩家留点悬念,就不具体写各派有多少种门派服装了,据说裁缝技能可以制造不同种类的内衣和外衣,大家有兴趣不妨练练这个生活技能。

游戏角色分为四种,男性有标准型和勇猛型,女性则是娇小型和妩媚型。当然四种角色的衣着也不一样,每种角色都有特定的装备,而风格特点亦不相同。《剑侠》的服装系统庞大,各个朝代,各个民族的服装都有,且个性突出。例如苗族少女的头饰,这种张杨的服饰也为数不少。这些服装十分考究,无论样式还是文字说明基本都符合历史,当然虚构的也有很多。相信喜欢服饰的女孩子们会喜欢这套系统的,而且还能增长许多知识,更加可以过把古董瘾,毕竟在现实世界中这样的衣服是穿不出门的。

相较服装来说,《剑侠》的武器系统则不尽人意,尤其是“琴”的设定,既然设定为“古琴”那中国历史上的名琴素材可是不少,但在游戏中还没有看到一把符合历史的琴,大多是策划人员杜撰出来的。不过这些琴可是够华丽的,色彩夺目,样式新颖,有点华彩吉他的感觉。



美步 中的秘籍

《剑侠》的秘籍系统可是游戏的最新特色,很多绝世武功明显不适合在门派学习,所以机缘巧合之下,玩家会得到一些秘籍,只要加以时日修炼,必会成为一代宗师。这套系统可修炼的武功很多,如:少林的易筋经、空门的七伤拳、逍遥派的凌波微步等,都是绝世武学啊!当然也有铸基的武功,例如武当长拳。修炼的时候只要将秘籍放置在属性栏的秘籍对话框中就可以了,十分方便。

这里面大部分秘籍都是各个门派的镇派武功,例如“易筋经”、洗髓经等,玩家接近 60 级的时候就可以学了,但是所需要的经验着实可怕,而且如果能力值不足还有走火入魔的可能。毕竟是超级秘籍,想实现美梦,当然需要付出代价。所有高级武学在学习的同时都要付出超多的金钱、经验及声望,前两种还好说,而动辄需要五万点声望值,的确是太高了,难怪江湖中只有寥寥几个人拥有“大侠”的名号了。这些武功将成为玩家的秘密武器,在 PK 中突然使用,效果必然不同凡响。

不过除了创新还有一点笔者觉得搞笑。因为历史上可考究的绝世武学并不多,少林七十二绝技算是比较完整的了,而大家熟知的《九阳真经》等武学都是各位武侠小说家在小说中虚构的,所以《剑侠》中对秘籍的文字说明捏造成分也比较大,同时因为对历史考究不严而闹了些笑话。当然游戏里的东西,纯粹娱乐而已,也不用太认真。

醉步 中的创意

相对《剑侠》来说,《剑侠》中增加的新创意还真不少,据说最令金山自豪的就是情感交互系统。牵手、拥抱、双人共骑,除了骑马需要考虑玩家性别外,其他互动表情都可以直接向对方发出邀请,对方接受后,就会看到有趣的两人互动动作了。经过体验,笔者感觉这个设计的确有点意思,只是由于忽略了一些邀请的先后顺序,使动作看起来有些死板,比如牵手的时候,后面的女生像个遥控娃娃,无论是男方先邀请还是女方先邀请,都是男在前女在后,结果引得某 MM 大喊:“这也太女权主义了吧!”不过话说回来,双人共骑的设计和效果还是非常不错的,试问驰骋江湖的大侠们,有哪个能拒绝怀中抱个千娇百媚的美女,在大街上走这么一圈呢?这真的是太羡慕旁人了,此时此刻,大侠们肯定都已经陶醉得不行了。

第二个创新之处,就是装备升级系统的再次提升,除了将装备细分为头、手、腕、脚、上衣、下衣、配饰等多个部分外,还提高了可视效果,头饰不同,角色发型竟然也会跟着变换,上衣衣分前后,玩家可以随意搭配的服装款式也大大增加,而具有各种特性的内衣套装,在选择上就有了更多的变数。由于服装系统的庞大,玩家完全可以搭配出自己独特的衣着,让自己成为这个世界上最绚丽的风景。同时,装备属性中增加了八卦属性,武器装备上除了有孔装外,还有卦装,孔装可以使用不同特性的爻石来激活装备上的隐藏属性,而卦装则需要用特定的孔位对应爻石来全面激活。因为阴阳五行加八卦所对应的装备属性千变万化,刚上手的游戏玩家自然无法全面理解,笔者也仅略知其功效而未能研究出个所以然,所以这里只能简单描述,更深奥的内容有待



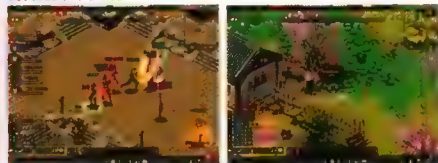
大家去研究了。

第三个创新,是《剑贰》中最吸引人的一项,就是“训兽系统”。玩家可以通过打怪的方式或做特定任务来获得马、狼、老虎、兔子、鹰等不同种类的宠物。获得宠物后通过喂养、竞技、委托等方式将它们培养成玩家的好帮手。马匹可以提高移动速度,猴子可以摆摊、兔子可以采集生活材料,每种类型的宠物都会有不同的作用,是个相当不错的创意。至于都能抓些什么宠物,每种宠物具体的用处,那就要靠玩家们自己去发现了。

此外《剑贰》还改进了新手教学系统,玩家第一次进入游戏,首先可以看到界面功能图示,详细说明各种快捷栏的用途。而在角色头像下面,还有个小小的问号,点开就是超详细的帮助系统。在游戏中,玩家首先可以和野史对话,获得新手任务,通过不同的步骤来了解游戏操作及游戏设定,并会获得经验和初级装备及金钱、声望。笔者强烈推荐大家做这些任务,在游戏初期,这可是很有补益的。

圆梦 中的技能设定

之所以把“技能”放在最后,是因为《剑贰》中的角色技能的确出色。首先玩家诞生就有两个生活技能,一个是制作细带,另一个是制作窝头。此外在以后的游戏中还可以学习——武器锻造、护甲织造、炼丹、烹饪、制符。笔者练的“制符”,感觉相当方便,毕竟游戏中商人卖的“回城符”很贵,而练级点稍微远点,就很麻烦。同时,“鉴定符”的需求量也很大,打出来的装备自己鉴定起来更容易。这些生产技能的材料都很好得到,物品爆率较高。



游戏中的基本采集技能有:挖矿、伐木、剥皮、采药、收种、抽丝。这些是玩家主要的经济来源,尤其是游戏中期,经济十分紧张的时候,玩家通常要靠生活技能来赚钱。这绝对是游戏的一大特色,特别是对国产作品来说,游戏中良好的社会供求体制从未有过如此完善的设计。

同时,各门派技能也成为《剑贰》的一大特点,每个门派都分为多条路线,而且特点鲜明。玩家可以修习本门某一路线的所有技能,不会再出现《剑壹》中只能修习部分的缺憾了。

《剑贰》的门派技能分为八大类,分别是——外功系(攻击力可以附加到自身和武器上的技能)、内功系(攻击力只跟技能有关系,跟自身攻击、武器攻击没有关系)、攻击辅助(该类辅助技能在战斗中,对攻击性有附加效果)、防御辅助(该类辅助技能在战斗中,对防御性有附加效果)、战斗辅助(该类辅助技能在战斗中,对攻击防御都有附加效果)、属性回复(回复生命、回复内力之类的技能)、属性加强(增加生命值、增加内力值,甚至增加外功、增加身法等等的技能)、其他技能(偷盗、隐匿、瞬移等)。

技能大至分为两类:内功心法、武功招数。内功心法决定发展路线和增强自身能力,武功招数增强



攻击和防御能力,低级武功对高级武功有加成果。同时,按照技能树要求,前后技能有关联,必须前一个技能达到某个程度才可以学习下一个技能,同时学习新技能或提高技能等级的时候,受到人物等级、声望和属性能力的限制。另外学习和升级武功技能必须去师父处,对话后会打开学习和升级武功技能界面,按照提示点击即可学习和升级武功技能。

目前游戏开放了五大门派。

少林弟子的选择有很多,可以选择出家修炼,也可以选择只当俗家弟子,当然不同的选择,可以获得的回报是不同的。少林分为俗家、禅宗、武宗三条路线。

俗家的技能有:混元一气功、少林刀法、少林棍法、斩魔刀法、封魔棍法、金钟罩、燃木刀法、无常棍法、舍身诀、大乘如来心法、达摩武经,镇派武功为“易筋经”。

禅宗则有:少林禅圆功、伏虎气功、少林修心法、五转指、破魔咒、金刚不坏、因陀罗雷印破、袈裟伏魔神通、无相神功、狮子吼、不动明王咒、大力金刚指,镇派武功为“洗髓经”。

少林武宗则是:少林罗汉功、七宝神照心法、罗汉拳、迦叶腿、慧眼咒、韦陀拳、文殊出云腿、罗汉阵、大须弥掌、无脚腿、少林龙爪手,其镇派武功比较夸张,是“如来神掌”。

武当以内功见长,门派弟子均在江湖上行侠仗义,入该门派不要求必须出尘入道,俗家弟子也可以学到武当心法精髓。武当分为武当俗家、武当道家两条路线。

俗家弟子以敏捷见长,武器是“笔”,其武功有:武当奇经、武当笔法、太乙逍遥功、六气化玉功、梯云纵、七星诀、少阳决、少阴决、北斗七星阵、残影诀、乾坤决、上清无极功,镇派武功是“太极神功”。

道家弟子在内测中是人数最多的,远距离攻击很强,但攻击的死角不少,也许是 BUG 问题。其技能有:武当剑经、武当剑法、流光剑法、未央剑法、柔云剑法、烈焰剑法、奔雷剑法、无我心法、太清剑气、维梦剑意、落霜剑意、玄阳剑气、玄武剑阵、御剑诀、正阳剑法、太乙三清剑、神门十三剑、地宁玄阴剑、天清纯阳剑、八卦剑气、真武七截剑,镇派武功为“无上太极剑”。

峨眉只收女徒,可以选择出家修炼或做俗家弟子。峨眉武功外棉内刚,门派内擅长乐器琴律者众多。



峨嵋谷家弟子的武器很特殊，是“琴”，其武功有：望月心法、随意曲、曲艺精通、月蚀曲、断水心法、静夜思、余音绕梁功、阳关三叠、覆水心法、焚琴煮鹤诀、乌夜啼、迷心飘香曲，镇派武功是“天音镇魂曲”。

峨嵋道家弟子的技能有：玉女心经、观音诀、峨嵋佛意、玉女剑法、渡元诀、佛光普照、莲华心经、清音梵唱、流水诀、普济众生、不灭心法、佛光战气、佛音战意、大慈大悲咒，镇派武功是“万相神功”。

丐帮弟子遍布天下，帮内藏龙卧虎，武功风格迥异。既有至刚至猛的外功攻击，也有灵巧轻盈的拳棒功夫。丐帮分为丐帮净衣、丐帮污衣两条路线。

净衣弟子为“掌丐”，以内力见长。其技能有：混天气功、丐帮掌法、通臂拳、千斤闸、霸王拳、锁喉擒拿手、逍遥游、六合拳法、醉蝶、醉拳，镇派武功为“降龙十八掌”。

污衣弟子以“外功”见长，武器为“棍”，其武功有：天行气功、丐帮棍法、驱蛇棍法、乞天讨地、泥鳅功、妙手诀、偷龙转凤、霸王卸甲、偷天换日、打狗棍法，其镇派武功为“打狗棍棒”。

唐门善于暗器、陷阱，亦正亦邪。正面近战能力虽然并不出色，但远战能力出色，尤其不少唐门弟子善于用毒，也使其武林人士有所忌讳。唐门只有暗唐一条路线，可以装备镖、飞刀、弓弩类武器，出手发招令人防不胜防。可装备丝绳、软甲类防具。中血、远程外功系攻击，可使用陷阱机关。

唐门武功有：唐门暗器、暗器制作术、心眼、毒刺骨、解毒秘术、勾魂

阱、机关破解术、追心箭、秋毫明查、穿心刺、淬毒秘术、夺魂幡、暴雨梨花针、含沙射影、锁命针、满天花雨，镇派武功是“吸星阵”。

《剑侠》中的门派技能不单单是一个技能树，而是有着各种的分类，有按武器分的，有按技能种类分的，还有按照属性分类的。玩家在练级、PK的时候可以根据敌人的属性来施放相克属性的技能，来取得最佳的攻击效果。玩家在学习技能的时候必须在师傅身边，然后在“技能盘”上选择要学习的技能。学习技能要花费金钱、经验和声望。所以理论上讲玩家可以修习全属性技能。但是……声望真的很难打啊！

惊险曲折故事情节、丰富的武功、新创秘籍系统、开放的生活技能、美妙的情缘关系等等，无不展现出《剑侠》蓬勃的生气，在这个盛夏中，让我们期待武侠狂潮的到来……■



“群星璀璨，谁主 NPC 沉浮”明星配音竞猜活动颁奖公告

随着《剑侠情缘网络版叁》公测的临近，为了回馈广大玩家的厚爱，我们特别举办了“群星璀璨，谁主 NPC 沉浮”明星配音竞猜活动。本次活动旨在通过竞猜游戏中 NPC 的配音演员，让玩家更深入地了解游戏背后的配音工作，同时也为优秀的配音演员提供展示平台。本次活动自启动以来，受到了广大玩家的热烈参与，感谢大家对活动的支持与关注。现将本次活动获奖名单公布如下：

（一）竞猜规则：本次活动采用线上竞猜形式，玩家需在指定时间内，根据游戏中的 NPC 语音片段，竞猜其配音演员的姓名。竞猜结果将在活动结束后统一公布。

（二）竞猜时间：2005年8月1日至2005年8月10日。

（三）竞猜平台：金山软件官方网站（www.kingsoft.com）。

（四）竞猜奖励：本次活动共设一等奖1名，二等奖2名，三等奖3名，以及参与奖若干名。获奖名单将在活动结束后通过官方网站公布。

（一）竞猜结果：

1. 竞猜 NPC：李莫愁
竞猜结果：李莫愁的配音演员为：张磊

2. 竞猜 NPC：周芷若
竞猜结果：周芷若的配音演员为：张磊

3. 竞猜 NPC：林朝英
竞猜结果：林朝英的配音演员为：张磊

4. 竞猜 NPC：郭襄
竞猜结果：郭襄的配音演员为：张磊

5. 竞猜 NPC：杨过
竞猜结果：杨过的配音演员为：张磊

6. 竞猜 NPC：小龙女
竞猜结果：小龙女的配音演员为：张磊

7. 竞猜 NPC：黄蓉
竞猜结果：黄蓉的配音演员为：张磊

8. 竞猜 NPC：郭靖
竞猜结果：郭靖的配音演员为：张磊

9. 竞猜 NPC：洪七公
竞猜结果：洪七公的配音演员为：张磊

10. 竞猜 NPC：欧阳锋
竞猜结果：欧阳锋的配音演员为：张磊

（二）竞猜奖励：

1. 一等奖：张磊（1名）

2. 二等奖：张磊（2名）

3. 三等奖：张磊（3名）

4. 参与奖：张磊（若干名）

（三）竞猜时间：

2005年8月1日至2005年8月10日

（四）竞猜平台：

金山软件官方网站（www.kingsoft.com）

（五）竞猜规则：

1. 竞猜 NPC：李莫愁
竞猜结果：李莫愁的配音演员为：张磊

2. 竞猜 NPC：周芷若
竞猜结果：周芷若的配音演员为：张磊

3. 竞猜 NPC：林朝英
竞猜结果：林朝英的配音演员为：张磊

4. 竞猜 NPC：郭襄
竞猜结果：郭襄的配音演员为：张磊

5. 竞猜 NPC：杨过
竞猜结果：杨过的配音演员为：张磊

6. 竞猜 NPC：小龙女
竞猜结果：小龙女的配音演员为：张磊

7. 竞猜 NPC：黄蓉
竞猜结果：黄蓉的配音演员为：张磊

8. 竞猜 NPC：郭靖
竞猜结果：郭靖的配音演员为：张磊

9. 竞猜 NPC：洪七公
竞猜结果：洪七公的配音演员为：张磊

10. 竞猜 NPC：欧阳锋
竞猜结果：欧阳锋的配音演员为：张磊



游戏未出 引擎先动 《傲世(Online)》游戏引擎获 政府高额资助

近

【本报北京6月26日电】中国自主研发网络游戏引擎，近日获得政府高额资助。据悉，这款名为《傲世(Online)》的游戏引擎，是由国内知名游戏开发商自主研发的。该引擎在技术上达到了国际先进水平，特别是在3D画面渲染和角色动作捕捉方面表现突出。政府方面表示，将对该引擎的研发给予大力支持，以推动中国游戏产业的自主创新。目前，该引擎已成功应用于多款游戏开发中，并将在未来推出更多优秀作品。

傲世 OnLine 我们离世界有多远

文 / 暴牙凯

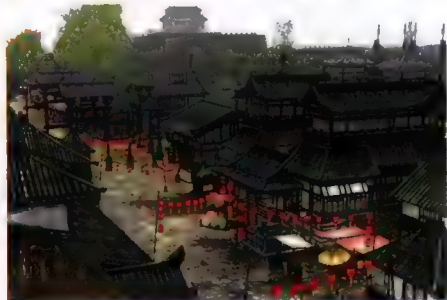
目

标软件，一个炙手可热的名字，一个代表了中国自主研发游戏最高水准的团队。从《铁甲风暴》到《傲世三国》，从《秦殇》到《复活》，这些沉甸甸的名字写下了一个又一个中国原创游戏的丰碑。2001年，目标宣布进军网络游戏研发，推出了首个2D网络游戏《天骄》，此后在众多玩家的热烈呼声中，他们决定将成名作《傲世三国》改编成网游。2002年，目标公司为《傲世 Online》举行了前滩会，第一次揭开了这款游戏的神秘面纱，不过这只是揭开了一个角而已，当大家为这款全3D网游的庞大设定和深刻内涵而惊喜，并期待它能早日问世的时候，它却重新步入深潭。其后整整三年，游戏上市日期一再跳票，使外界对它的传闻也越来越多，人们都在期待着这款代表中国网络游戏开发水平新高度的游戏诞生。而在此之前，越来越多的头衔笼罩了它：国内第一个自主研发并在技术上达到商业化条件的3D游戏引擎；国内第一款真正同时具备角色扮演和战术策略元素的网络游戏；研发时间最长、研发投入力度最大、研发难度最高、跳票时间最长、最受玩家和媒体关注的国产游戏……这一切都在向我们传递一个信息——《傲世 Online》将会是一个中国原创游戏最浓墨重彩的大手笔。

2005年6月底，这款最富有神秘色彩的，投资3300万打造的国产游戏终于掀开了她遮盖已久的面纱，宣布进入技术内测阶段，庄重地接受最挑剔的玩家的检阅。在《魔兽世界》如火如荼的时候，《傲世 Online》准备用她超凡的素质，真诚面对玩家，以此验证中国游戏与世界级作品之间的距离。而笔者有幸第一时间参与了本次测试，并真切感受到这款仅后期平衡度就调整了半年的网络游戏的严谨作风，短短几天，笔者从不同方面体会到这款游戏的魅力，不禁感叹，其实我们与世界的距离并不遥远。

《游戏第一天，诚意美术创造逼真画面》

游戏首先是一种视觉的艺术，每位玩家进入游戏时，最先领略到的就是游戏画面及角色造型，这往往很大程度上决定了玩家的去留。而影响游戏画面优劣的因素，除了美术设计、技术渲染之外，还有大量的细节，特别是3D游戏，一个真实生动的世界，是在大量细节描绘之下，带给玩家以感染的。笔者之所以会喜欢《傲世 Online》，很大程度是被前段时间放出的游戏 DEMO 所吸引，在演示中笔者看到了经典的三国时期街景，还有那金盔甲威风八面的武士，精致的画面给人很深的带入感。





进入游戏后,第一个感觉是场景没有 DEMO 看起来那么润泽,物体边缘有微小锯齿,部分贴图衔接僵硬,不过后来发现这些表现可能是电脑配置的原因,而且为了保证玩家的游戏速度,系统默认的画面效果并不是特效全开状态。而当我将游戏全部特效打开,僵硬的感觉立刻没了,全 360 度的画面旋转,多种视角转换,加上画面亮度、色彩和对比度的自由调节,使得笔者在游戏中能自由的观察到每一处景色。游戏背景和建筑物表现柔和而灵动,很有生气。这个世界的一切都不是完全静止的,花草树木郁郁葱葱轻轻摇曳,小动物在地上自由的奔跑,建筑物随昼夜变化而发生不同的光影变化效果,NPC 也悠闲地踱步或做着自己的事情,最令人心开的是,主角们在停留不动时也有小动作,这一切都相当有味道。

游戏着力于写实风格,再现宏大的历史场面,而人设方面也是按照真实人体比例构建,人物与建筑等静物之间的比例非常协调,站在城下举目仰望,你会感觉到眼前的一切都为壮观。人物体型是男的粗犷敦实,女的纤细灵巧,并且不同体形、性别角色也拥有各自的姿态动作,喘息、静立、走路、拿着武器奔跑、骑马、战斗等等,每一处细节都很生动到位。笔者最初选择男武将进入游戏,发现他站着不动时会偶尔用脚面搔搔腿肚子,而跑步时上身压低膝盖弯曲一副沉稳的姿态,骑在马上时头会摆来摆去左右顾盼,这些细节动作,给笔者留下了很深的印象。

据说游戏的动作系统采用了真实的动态捕捉技术,所有角色行动都是建立在这一系统之上的,同时配合各种运动效果、光影效果和场景渲染,使这个世界里所有的东西,看起来都活灵活现。而最能体现动作捕捉系统精髓的战斗场面,更是刺激,无论是骑马进攻,还是徒步冲锋,都有很强的场景代入感,即使是普通攻击,也能要出片片刀光。在笔者释放出第一个被动攻击技能能碎石破时,地面被刀光划过带出了一大片像是爆炸过后所留下的印痕,感觉强烈且爽快。



另外一点要提的是,游戏中的雷达系统。众所周知 3D 游戏因视角反复切换而往往使人失去方向感,特别是对那些不习惯 3D 操作的玩家来说,经常会“晕头转向”分不清东西南北,《傲世 Online》在很大程度上解决了这个问题。游戏的雷达系统不仅可以显示玩家当前坐标,还可以固定游戏视角,既玩家在找到适合自己的视角后,可以通过雷达系统将该角度固定。不仅如此,在玩家固定视角后还可以将视角储存起来,以便下次进入游戏后使用而不用再去调整视角了。在雷达上,还会有一道视觉区域,来显示玩家当前所能看到的范围,使用起来非常方便,基本上熟练雷达后,就不会再“晕”了。

不过也有一点让笔者感到不适的是,虽然人物在游戏中穿越城门等大型建筑时,都采用了视觉透明的效果(既可以看到建筑内部),但仍然需要不断的调整视角才能穿越城门,因为鼠标有被城门遮挡的现象,如果能将透明化做到位就更好了。

《傲世 Online》在游戏画面引擎上可以说是下了工夫,总体来说还是十分出色的,画面整体结构匀称,色彩搭配协调,比例运用适当,再加上更多的人性化设计和细节描绘,为玩家打开了三国世界这扇大门。

【游戏第二天,关注职业与技能】

职业系统一直是网络游戏中比较争议的话题,职业种类和发展方向究竟该多一些好,还是尽量简化让游戏平衡性高一点好,玩家各持己见,不过导致大多数人对多职业的设置持怀疑态度的原因是游戏平衡性无法达到完美,而国内的设计水平更难作到没有瑕疵,据说为了实现平衡,目标软件甚至对游戏做了半年之久的调整。

《傲世 Online》中,共有六种职业,分别是弓手、武将、谋士、抛投士、女侠和术士,但内测只开放了两种,弓手和武将。因为职业性别是确定的,想练弓手的男玩家,可要顶住“人妖”这一称号哦(笔者在游戏中就曾扮演了一次人妖而遭到朋友的鄙视)。弓手属于敏捷型职业,在游戏中只能装备一些轻便的衣服或铠甲,因此防御力差。但弓手天生具有极高的命中和闪避能力,拥有很快的移动速度,能够从容的躲过敌人的攻击。并且弓手的主要攻击方式为远程物理攻击,因此非常适合打游击战。武将则是肉盾型英雄,但笔者认为将他定义为类似西方游戏中的圣骑士更合适。武将在游戏中不仅拥有很高的近身物理攻击能力、防御力和生命,而且还会一些光环类的辅助技能,可以很有效的帮助队友。武将的缺点在于,由于身穿过重的铠甲,因此武将的敏捷和移动速度都不及





弓手。

游戏中每种职业都有共同的4种基本属性，分别是力量、敏捷、智慧、体质。其中力量影响角色的物理攻击力和重击缓冲能力；敏捷影响施法能力、命中率 and 回避率；智慧影响角色的技能值(MP)，技能攻击力和技能(魔法)防御力；体质影响角色生命和物理防御力。游戏采取自由配点的升级方式，在玩家升级后都有4个属性点来供玩家支配，充分体现了游戏的自由多样性——职业的强弱不取决于先天属性，而取决于玩家。如果玩家对配点没有把握，也可以选择系统推荐配点方案，系统会根据角色情况为玩家提供最合理的配点方案。这种人性化的设计，在国产游戏中也算是很大的进步吧。

技能方面，每种职业都拥有大量的技能，按种类分为主动攻击技能、被动攻击技能、被动永久性技能和光环技能。玩家在每次升级后都要多出一些技能点，要学习新技能，则需要达到一定的学习能力。角色在每次升级技能后才会得到一点学习能力，如果每次升级玩家都不升技能，那么就不会获得学习能力，无法继续学习新技能。值得一提的是，主动技能都是有冷冻时间的，就是说玩家在释放一次技能后，不能马上释放第二次，而是需要过一段时间才可以释放。而随着技能等级的提高，所需要的技能值也越来越高，冷冻时间也越来越长。这一设定让PK中直接用技能秒杀别人的情况一去不复返，玩家在PK中比的的就是技巧和操作！不过这也是令笔者颇感不适的地方，越高级反而越无法自由释放技能，游戏节奏也略显缓慢，如果能够将技能释放时间缩短些，情况会大大改善。

由于在内测期间，游戏只开放了两种职业，因此还无法对职业平衡做一个确定的概论，但是通过笔者在游戏中对弓手和武将的比较，感觉游戏的平衡性还不错，并没有出现两种职业哪种过强的情况。

【游戏第三天，突破游戏操作壁垒】

操作也是网络游戏中一个重要的话题，过于简单的操作会使玩家对游戏产生一种无聊的感觉，而过于烦琐的操作又会使玩家对游戏失去信心。因此，一个优秀的游戏，在操作上的平衡性也是十分重要的，既要做到简单，还要使玩家不对游戏产生无聊的感觉。

《傲世 Online》的操作方式非常简单，采用了大多数网络游戏流行的“鼠走天下”模式，玩家仅仅依靠鼠标，就可以实现行走、战斗和对话等基本功能。同时，游戏也为玩家提供了三组道具和技能快捷键，通过ALT+1-3 可以进行切换，每组快捷键中又可以放置8种不同的道具或者技能(F1-F8)，使用起来非常的方便。

比较舒适的地方是，鼠标左键行走时，按住左键不放，人物可以持续移动并且有自动寻路能力；双击鼠标左键或单击鼠标右键可以使用药品或更换装备。游戏为玩家提供了两套装备(这一点很类似“大菠萝”)，玩家可以通过按W键在两套装备间进行切换。

在战斗的时候，药水都是有冷冻时间，玩家并不能一瓶一瓶的喝，而是在喝过一瓶药水后隔一段时间才能喝第二瓶。

《傲世 Online》的操作方式与传统网络游戏一样，并没有太多的变化，玩家很容易上手，任何人都可以在几分钟之内熟练的进行游戏。三组快捷键，一共24个空位，可以放置药水、技能或道具物品，法师职业再也不用因为快捷键不够而放弃某些魔法了。不过其他开启属性、装备、技能的快捷键位，分散在键盘各处，使用起来不大方便。药水的冷却时间似乎也过长了点，笔者在打怪时，经常是被怪物打到快没血了，才能喝上第二瓶药水，有的时候甚至药水的冷冻时间还没过去，笔者就Game Over了，想想若是在群P的时候因为喝药水而错失良机，岂不可惜。这方面，还是有待改善的。

【游戏第四天，游戏特色逐个提】

在游戏中游历了四天，笔者渐渐发现了游戏中的一些有趣的特色系统。

坐骑系统：玩家在到达一定条件后，可以拥有自己的坐骑。拥有坐骑后不仅是形象上的改变和速度提升，战斗力也会随之提升。并且坐骑也是可以穿戴装备的，分为头、颈、胸、鞍背、蹄子等不同部位，同时坐骑的外观也会随之改变，战斗力将进一步提升，玩家还会额外的多出一个背包，以缓解道具栏紧张的局面。当然玩家在战斗的时候，也要照顾好自己的坐骑，不然它很容易就OVER的。笔者在游戏中所骑的就是一匹高头大白马，在野外驰骋的时候，感觉非常拉风。据说游戏公测时，还将开放其它种类的坐骑，如老虎、大象等等，听说还有中国古代的圣兽，真的很期待啊。

比武系统：比武是带有竞技性质的玩家间的对决(通过合法PK的形式)，游戏中设有专门的比武场，玩家在提出申请后就可以跟其他提出申请的玩家进行比武。比武分死亡竞赛和王者争霸两种模式，玩家在比武场内参加战斗是不能喝药水和使用某些道具的。其他的玩家可以在比武场内观看比赛，并且可以通过NPC来实现胜负竞猜，竞猜正确的还会获得一定奖励。

悬赏通缉：如果玩家想在不获得PK值





的前提下杀死另一个玩家的话,可以通过悬赏追杀的方式来等待其它玩家帮忙,发布追杀悬赏是匿名的。成功完成悬赏任务的玩家可以得到发布该悬赏的玩家提供的金钱。游戏中有相应的打探系统,可以得到被追杀玩家的相关信息。

人际关系:在游戏中玩家之间的关系可分为好友、夫妻等。好友就不用多说了,只有玩家双方愿意就可以成为好友。而夫妻关系则需要特定的状态才可以实现:玩家必须双方自愿的是未婚一男一女;婚姻双方需要在特定的NPC处举行婚礼才可以正式的结婚。在结婚后,夫妻双方是可以享受很多特殊待遇的,比如双方可以一起做专门的夫妻任务来获得奖励。当然,夫妻双方感情不和,也是可以离婚的,不过离婚也需要做相应的任务才可以。

打造镶嵌:玩家可以通过合成盒来合成新装备或者优化当前,在合成盒内放入满足合成分子的材料与道具后就可以进行装备的合成或优化了,而且合成后的新装备会有一些几率带有特殊属性,合成装备也有一定失败的几率。优化失败的装备,装备的属性会降低;玩家也可以以带有镶嵌位置的装备上镶嵌宝石,镶嵌过宝石的装备将根据宝石种类的不同增加或增强相应的属性。

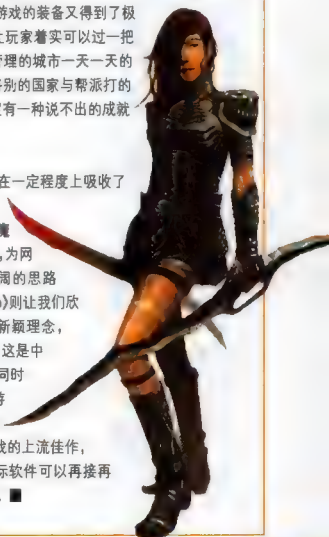
交易市场:在游戏的几大主城市中,设有市场接引人,通过他们玩家可以进入一个独立的交易大厅,这里有标准的摊位,供那些喜欢摆摊的玩家租用,同时可以在摊位上做各种动作,或吆喝着,招揽生意。这个设定使游戏中的环境,被大大改善了,玩家们不用再象以前那样,简陋的席

地而坐,堵塞交通了。而喜欢逛市场的玩家,也有了更好的去处。这个独立的交易市场,将大大促进游戏中的道具和资金的流通,玩家们也终于真正体会到了一个具有中国特色的集市的感觉。

国家系统:游戏中的国家分两种,一种是历史国家,另一种是帮派国家。历史国家是指三国时期的三个著名国家魏、吴、蜀,玩家在达到一定条件后可以担任这些国家著名城市的城主(相当于太守)来管理这些城市;帮派国家是指玩家在达到一定条件后,就可以建立自己的国家,并且来管理它。

作为一款网络游戏,能不能给玩家留下深刻的印象,除了看游戏的一些基本因素外,特色系统也是必不可少的一个环节。《傲世Online》在这一点上做的还是不错的,诸多游戏特色给笔者留下了深刻印象。特别是比武系统,玩家可以在比武场跟别人进行较量,看看谁才是真正的天下第一,体验一下单挑获胜后兴奋的心情;打造镶嵌系统,更是让游戏的多样性得到了体现,《傲世Online》中的武器装备是十分丰富的,光武器的种类就有十多种,如此之多的装备,再加上打造镶嵌出来的装备带有的不同的特殊属性,使得游戏的装备又得到了极大的丰富;国家系统的存在,让玩家着实可以过一把管理城市的瘾,看着自己所管理的城市一天一天的强大,或者在国家的战争中将别的国家与帮派打的落花流水,相信玩家心里一定有一种说不出的成就感吧。

不难看出,《傲世Online》在一定程度上吸收了許多同类网络游戏的优点,并对游戏本身进行了创新。《魔兽世界》的诸多新颖设计理念,为网络游戏制作者们带来了更开阔的思路和更多的借鉴,而《傲世Online》则让我们欣喜的看到了具有中国特色的新颖理念,一样不输给西方的经典大作,这是中国网络游戏发展的一个亮点,同时也是值得鼓励的,相信随着游戏不断更新和提高,《傲世Online》定会成为国产网络游戏的上流佳作,并且会成为领军人物。希望目标软件可以再接再厉,将《傲世Online》做得更好。■



侠

客漫山遍野的时代,已经悄然过去,取而代之的是那晚归的王者——刺客。以下,我就为大家全方位的介绍王者刺客成长的一些心得体会。首先我们先了解一下刺客属性:

初始值:攻击 8-12,每升 1 级提高 4-8 点;防御 0,每升 1 级提高 1-3 点;生命 260,每升 1 级提高 55-75 点;精气 300,每升 1 级提高 16-24 点。

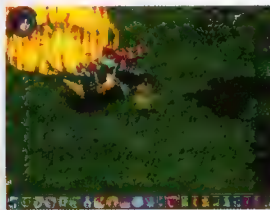
根据属性来看,刺客主要强在天赋属性敏捷和升级所加的生命、精气,而因为选金属性的职业太多,木属性不实用可以排除,所以强烈建议选择修火或水,副修则反之。

快速练级流程

刺客出生地建议选择临江城,经笔者测试,相同情况下,完成“临江城到下寨任务”比“东冉村到清丰任务”快了 30 分钟左右。做完新手任务要去找临江城的包打听,回答他的一些问题可以得到 400 金币,初期的钱十分重要。不要耽擄,直接跑到下寨,找中年男子接卖姜相争的任务,在村里跑跑路就可以直接得几百点经验,一般能升到 5 级。切记在这能买 30 元一个的加速度药,无论是什么职业都比较有用而且都买的起,并且提高的效果很明显。一直做任务,选择国家的时候可以看一下自己的喜欢选择,建议到 10 级再离开下寨直接去洛阳修行五升。这里重点强调下,除了土属性,其余的都可以选。因为刺客的防御本来就低,修士也只能勉强提高点防御,根本不济事。

10 多级的时候可以在万寿春或临淄附近练级,接相关的任务,可以大幅度的提高练级速度,并且现在有双倍悬赏和升级奖励,可千万别忘记了。10~19 在任务经验和平常打怪的经验下很快的度过,这期间建议不要做装备,效果不好还浪费时间浪费钱,反正一会时间就升了。19 的时候可以选穿专用属性的蓝套或者还是穿商店卖到 22 再换白虎套或绿套。

这里我们顺便说说改版后怎么打造。合成的装备属性只跟所用材料有关,五行的相生相克在这表现得相当明显,比如打造件衣服,需要 5 个材料。如果全部用同一种材料,那么有 30% 的机会爆出这种衣服的特有属性,如果加上一个相生材料,则有 50% 爆出主要材料的独有属性,还有 10% 的机会爆出相生材料的属性,加上 2 个相生材料的话,就会有



目标、统一强强携手《天骄 II》 劲爽绿色体验夏日游戏新感觉

2005 年 7 月 1 日,目标软件在北京宣布将同统一企业建立战略合作伙伴关系,双方将在品牌、市场、渠道等多方位携手,整合各自资源,发挥强强联手优势,共同启动暑期推广战略。据悉,此次双方合作的产品分别是目标软件近期力作《天骄 II》与统一企业新幼饮料品牌“茶里王”。这也是双方携手合作的第二波攻势,今后将会在全国范围内开展更多、更深层次的推广合作,为中国消费者带来“劲爽绿色”体验。

在品牌合作方面,目标软件的《天骄 II》在推广期间的所有海报、单页等产品资料上印上统一茶里王 logo,《天骄 II》客户端中将加入“统一广告片”;统一也将会在其高档广播节目 FM97.4 北京音乐台的“统一心情世界”及其电视广告中添加目标《天骄 II》相关内容。

今夏网络游戏间快速消费的异业合作一波接着一波,先有可口可乐与《魔兽世界》、百事可乐与《梦幻西游》的合作,后有统一与《天骄 II》的这些成功案例,也将给更多游戏厂商及消费品商带来更多参考,相信这方面的尝试将会越来越多。



70% 爆出主属性,还有 20% 的机会得到相生材料的属性。而用相克材料的话,就会减去 10% 得到主属性的机会,而且就算得到主属性也容易减半,但也多了 10% 获得相克材料的属性,多 2 个也是相应递增而已。不过要牢记主属性材料必须保证在 50% 以上,不包括 50%。

在升到快 20 级的时候,建议做一套红虎蛇,可以不用虎蛟的特效,全部选用蜥蜴和鳄鱼特效来合成,属性好得让人头晕,在点化以后全部都是 5 个以上的属性,不但加生命还加了精气。至于武器的选择上,建议合成一把红蜥蜴弓,我用红豪猪特效合成,冰水攻击 4 点,背攻 6 点,点化后又加了攻击力 7 点,并且回蓝 1 点,足让我开心了好半天。部分朋友或许会问,为什么不做一个虎蛟弓,反而做了一个木弓,这也是有原因的,因为我下一个练级地点,正是楚国的玄天台,而这里最多的就是金系的朱雀和火系的善翼,做一个木弓无疑是够明智的,而且选择这个地点作为练级点,一是怪物很多,有大怪,二是打到的材料价格高,销路好,这样将来就不发愁缺钱的。

现在练级的地点很多,主要可选择在巨鹿杀 21 级的老虎,因为刺客的攻击低,所以相对来说杀单血的怪物比杀双血的怪物所得的单位时间经验要高,强烈推荐在巨鹿练到 24 再换到灵寿去杀兵,都是单血怪。怪死得多了,钱也自然就多了,先为了学技能攒钱。在这



段期间有穿专用装的条件就换专用装,没的话就用老虎套凑和着。

25级以后去搜阳杀26级朱彦,练到28级。想办法用朱彦材料换善意材料回来,所有的材料换能够得到一套28级红色善意装(换不回来你就买,这套装备是拼了命也要得)。28级穿红善意去魏军大营杀马,刷到32级,去作副修(这个时候做副修的原因是30级的时候你未必找得到同伴,所以按自己独立完成计划,副修的属性无可非议,就是水)。32级去九江杀露露兽(虽然单血怪,但也不慢)到33级,此时可以买一套红色老虎装备穿上。33级去扒扒杀露露兽,到34级,此时如果你有经济实力的话,你想办法收一套红色相熟的装备为好。34级去雁门杀33级朱彦,到38级。想办法用古代朱彦材料换古代善意材料回来。所有的材料换能够得到一套42级红色善意装。38级去黑山村杀41级大嘴,杀至45级。45级去少梁山杀46级马复杀到48级,48级去周家院寨杀大嘴杀到50级。中间任务我实在懒得去一一解析应该什么时候做了,总之做任务的原则就是,遇强则回,遇弱则回,任务只是在能够顺利做完的情况下的生活调剂品而已(除了前面特别强调的几个任务过程,是对初期升级有益处的)。

刺客等级要领

①全部组队为刺客,然后全部集合到一个怪群多的地方做陷阱,然后由一个敏捷高防高的人引怪,只看到陷阱一阵爆炸,哈哈,经验滚滚来。

②组满5个人老实的打,因为现在在全地图分经验,所以当别人打双血神兽的时候,刺客老弟还是老老实实的打单血怪吧,分工合作,效率第一。

③如果以前玩的时候认识点朋友,别客气,“废物”利用下,或者嘴甜点,哈哈找人带吧。

其实说到这里,我想所有朋友的刺客已经在游戏中有了不俗的表现了,虽然还不至于呼风唤雨,但也是算是出类拔萃了。在游戏中寻觅的乐趣也将脱去几何时整日与怪物的厮杀。

PK心得

经过实践证明,刺客的出现确实在游戏中悄悄地改变了侠客那可动摇的地位,不过刺客也不是最完美的,只有不断的追寻和发现才能找到最适合的。以下我为大家介绍一下刺客PK方面的心得经验。

说到PK首先要从刺客的技能上看,五行的选择排列为金→火→木→土→水,原因有以下几点:

先说整个人物属性的问题,刺客具有极强的攻击能力,而初期的防御力是0,金系刺客正是这种高攻击力的代表,并且在10级的时候就能学到一招很无敌的PK技能金锥箭,攻击力与其它属性的刺客相同,但将

人打晕却是整个《天骄II》中PK最无敌的招数,反看其他几个属性的刺客技能,不管是冰冻、失明、中毒还是虚弱效果,都远不如打晕来得实在。同样的道理,金刺客30级的陷阱技能也能让敌人眩晕,这些招式说起来真是够可怕的。

火刺客为什么能位居第二呢,这与《天骄II》近来对整个职业属性的调整是分不开的,由于金系的会心和眩晕能力降低,而土系的减伤能力基本体现不出来,唯有火系人物的闪避和命中却相对的加强,这无疑让火系刺客把自身速度快、闪避能力强的特点又做了进一步的加强,加上其在20级所学的技能火流星,能够连射三箭,无疑也是致命的。

很多人知道,土系职业与生俱来有很高的防,所以练级、打怪都会占许多便宜,升级也比较快。但对刺客来说,土系的刺客却未必行得通。土系刺客在众多刺客职业中是最早出现群攻技能的(飞沙走石),但由于刺客天生的防低,加上血又少,这招群攻技能就很难起到它应有的作用,试想当你在一群怪物中扬腿飞踢,却不幸从半空中被击落,这是何等的悲哀啊,而与此相反的木系却因为血较多,而且还能学会一招加血的技能(枯木逢春),从很大程度上使自己的战斗能力得到了进一步的加强,所以木系刺客居于土刺客之前。

至于水刺客为什么最垃圾,我想这已经没什么讨论价值了,虽然水刺客会一招捆仙索,能让目标6秒内无法移动,但其低攻、低防、低血的毛病永远会成为众多玩家的首选。

说到这里,还想告诉大家一个小秘密,金系刺客之所以受大家喜爱还有一个原因,就是因为最早可以使用匕首的职业,一招“困穷匕现”具有极高的攻击力。刺客虽然练级很烦心,难度比其他职业大些,但操作起来绝对会感觉很畅快,迅速的移动,敏捷的跳跃都会让你感觉如鱼游于水,鹰击长空,痛快伶俐。

相对的练级弱,刺客PK起来可是相当厉害的,对比其他职业,刺客用攻击换取了血量 and 敏捷,高速的移动加上可以增加10秒敏捷的技能,足以让其他职业无用武之地,基本上对上战士来说胜率高达70%,但对上巫师,就不怎么轻松,毕竟都是远程攻击。这只是在普通切磋不吃药的情况下统计的。在团队竞技中,高等级的刺客做为侦察和打游击战的高手必将发挥重要作用。

刺客职业的开放对《天骄II》这款游戏可以说是一种完善,众所周知现在游戏中所开放的角色中只有侠客是属于纯近身作战的职业,很多时候在游戏中那些只能组队完成的任务有刺客的出现,可以缓解侠客的血牛地位,保障巫师和祭祀的安全。相信刺客在以后的游戏中会有不俗的表现。■



周年献礼之七夕节活动

日月穿梭轮回,转眼又是七夕。牛郎织女的幸福生活,被王母娘娘的金钗划下的银河生生阻断,每逢七夕喜鹊皆为之搭得鹊桥以助其相会。又逢七夕,现在只要找到喜鹊们,就可以让鹊桥搭起,让我们也来助天下情人一臂之力,愿爱长存人间!

活动时间 2005年8月11日晚上 20:00-23:00
8月12日 14:00-17:00
玩法流程:

1.在2人组队的情况下找女儿村的月老领取任务。
2.在找到喜鹊后需要先去给它吃情果,然后回答问题。回答正确则会获得奖励,同时顺利进入战斗一只喜鹊的任务。若回答错误则需要与之战斗,战斗成功方可继续。

3.该活动找一轮,在做完了1轮后就可以去找月老领取完成整轮任务的奖励。

参与玩家的人物角色,召唤兽,内丹,法宝都会有一个一定的经验值奖励,同时在回答问题时会有系统随机的物品奖励,而完成一轮活动后还会有特殊奖励!活动特别推出超级守护神·玄金叶神——浪淘沙!想一睹其真面目,快来加入“周年献礼之七夕节活动”吧!

周年献礼之中元节活动

每年农历七月初一,阎罗王下令,打开鬼门关,放出一批无人奉祀的孤魂野鬼到阳间。当月的最后一天,重鬼门关之前,这批孤魂野鬼若没有得到世人的祭祀,则要在人间游荡一年,无法投胎。

玄冥则在农历鬼节之时举办一场超度法事,引度孤魂野鬼回归天父地母。故在这场法事期间,孤魂野鬼将纷纷现身,以完成自己生前未了却的心愿。唐王得知玄冥此举后,大为钦佩。于是诏告天下,愿乐善好施之人在鬼节期间一起超度亡魂,帮助孤魂达成心愿,借此来减轻心中的罪孽。

活动时间 2005年8月19日-2005年8月21日
每日中午 14:00-17:00 及晚上 20:00-23:00 共两场。

玩法流程:
1.活动开始后到各种场景去寻找随机出现的孤魂野鬼。
2.孤魂野鬼分善恶两种,如果是遇见的善鬼,只需找到其所需物品给予即可。若是不巧遇到的是恶鬼,则要3人以上组队方可制服,当然玩家也可以一个人使用“天师令牌”将其收服,“天师令牌”可以由阎王殿内买通小鬼获得。

3.收服恶鬼后得到系统奖励。

“周年献礼之中元节活动”除了带给玩家九转易筋丸、龙之神骨、龙之高神神、补天神石等珍贵奖励,更特别推出超级守护神·信之土叶神——范式之魂,想拥有他作为周年庆典的留念,从此陪伴您左右,开始全新的大话之旅?那不要错过周年献礼之中元节活动啦!

周年献礼之第六资料片《大闹天宫》全解析

话说五百年前,孙悟空偷吃蟠桃、盗取金丹,“大闹天宫”更是美名传遍三界!玉皇大帝怒之下,遣托塔天王李靖率十万天兵前来花果山围剿,两大阵营的恶战一触即发。正在这时,散落人间的绝世宝物“月光宝盒”,在吸取了月光能量之后,到那间开启时空隧道,于是大批五百年后的英雄们加入到天庭和花果山的阵营中,双方的平衡由于这批后世的英雄加入发生了微妙的变化……而历史的车轮,也将因这批英雄的到来而掀开新的篇章!

任务流程

触发任务所需道具:玄阴之珠。玄阴之珠保存期限为14天,超过14天后,该道具会自动消失。该道具在抓鬼任务、天庭任务、鬼王任务和修罗任务中有一定几率获得,每做完1轮(天庭任务为做完1次,即杀4个大怪各1次)后,队伍有一些几率得到该道具,随即分配给其中一个队员。

触发任务时间和方法:《大闹天宫》全面开放后,每周二晚上19:00至周三晚上19:00这段时间,玩家可以到该道具给紫霞仙子。如果在这段时间内收集到200颗珠子,则在周三晚上20:00启动月光宝盒,玩家将到500年前的大闹天宫场景。任务分组成规则:活动前20分钟(周三晚上19:40)开始进场。可以组队。进场时分为天庭和花果山两组,系统根据2组的实力对比自动将该组分配给实力较强的1组。在任务栏显示玩家的分组情况。在活动结束(23:00)后清空该任务。

进场说明:进入比武场后玩家按照组别被传送到各自的基地。在活动期间,屏蔽在该场景内的所有玩家的道具栏,并且新开一栏虚拟道具栏,在活动中购买的道具都会放在该道具栏中。该道具栏的装备可以装备,药品可以使用。在该场景中购买的装备和特殊标志。玩家退出游戏(离开或者掉线),或者活动结束后,自动清空所有道具栏的物品以及身上的所有特殊标志的装备。在该场景禁止给与、交易。时间开始后,双方队伍随传送人说话可以传送到主基地。每个人都有金币和奖励积分这两项数据。金币:金币可以在活动中换取装备,放在玩家的虚拟道具栏。

积分:奖励积分在活动结束后可以换取奖励。胜利条件:在规定时间内攻破对方的基地。如果时间到后双方基地都未破,则判定为平局。

为了公平起见,玩家进场时,不能使用原有的道具、装备。在进场后用活动专用的金币向装备商人、药品商人购买相关道具。活动中购买的所有道具将在活动结束后回收。

活动中玩家本身虽然得不到升级,但是装备的升级对于自身能力的影响却是相当大的。在活动中,通过玩家进行的升级任务,让装备得到升级,并且让己方所有的人能力增强,可以在短时间内体验到大幅度能力提升的乐趣。

多样化的战术,任何一个玩家的行动都能对胜负产生重大影响。高级玩家可以冲垮弱阵,甚至挑战终极BOSS——二郎神。低级玩家也不用气馁,修理、采矿、药等任务对胜负也是至关重要的。有战略眼光的玩家甚至可以洞悉全局,指挥己方进行战斗,或者全力防守,或者单点突破,或者多头并进,令对手防不胜防,甚至可以奇袭对手的生产基地,让对手顾此失彼,任何活动的成败都会一点一点地影响着整个战局。

首次在战场上加入后翻补概念,为了让己方有足够的药可以持续作战,唯有以战养战,不断地胜利,不断地获得金币。金币除了买药还可以买高级装备,更适用于何,唯玩家根据时势,自行选择。

紧张激烈的羊旗争夺战。羊旗存在与否至关重要,因此为了抢夺羊旗,高级玩家必将前赴后继,以求夺得羊旗。

最新资料篇《大闹天宫》堪称《大话西游II》的转型之作,首次全面开放超大型战场,同时也是最能体现玩家智慧、勇气和合作能力的玩法系统。该作预示了三周年庆之后的大话(西游II)将进入一个成熟发展的全新时期,带给广大玩家更多精彩体验。





梦幻西游

ON-LINE

西游一梦

文/胡闹



天幕银河。

银河以永恒的姿态在闪烁，星辰之上是九重天的最后一重。没有人能上九重天，因为凡间与天实在太过遥远。即使是星辰也无法仰望那高高在上的九重天，它们只能静静的，以亘古不变的姿态俯视着凡间。

(一) 红尘劫

大唐，建邺城。

绿柳低垂小桥头，这一树一水一桥一城迎送往来不知多少人。自从孙悟空大闹天宫被压在五指山下开始，五百年就成为了仙界的一个时间刻度。劫，五百年一劫，成为每个神仙的命中注定。每个应劫而降的神仙都会出现在这里，然后再走向自己的宿命。

忘生桥上是拥挤，神仙、妖怪、人统统挤到一起。找老怪物仙子锁了锁从之后便各奔四方。

在天庭的时候曾见过这些混乱的阵势，不禁乱了方寸。“走！”一个毛茸茸的爪子拉了我飞了起来，从几个人的头上跃了过去。脚下人声鼎沸，怒气冲天。这爪子的主人大笑起来，依然拽着我的手，死命的向东海潜逃。身后，一队愤怒的追兵。

“哈哈”爪子的主人松开手，大笑起来“真痛快！把他们甩掉了。”我喘了口气，才看清楚原来是个猴妖，看来是有几分修为大概也是应五百年一劫而来的吧。只见他火红色的头发，眼如秋水，面似桃花，身后一条猩红色的尾巴在风里摇曳。

“喂，你叫什么名字？是妖是仙？”

“我？我叫胡闹。是……”又顿一顿，还是老实的说了“我是莲池中的一颗莲子。”

“莲子？”猴妖眉毛一挑，低声喃喃道：“没见过。查子变的，大抵算是妖吧。见你眉目如画，一袭白衣，手执白纱的样子，还是仙呢。”回头，微微一笑，“我是狐狸精，叫做桃夭。”

我浅笑，妖就是妖半句都不肯瞒在心里。她定然想不到那莲池是天庭的莲池。天池的莲叶才立出，在阳光和树荫下宛如孩童一般，竟似忘记了这一来为了一应劫。

我正在这入神之间，忽然一道白影闪过，将他

西天，佛开口，只说了一个字。劫。

于是，我应劫而来，入世。

(二) 秋风扇

前路无方向，后路无退路。我二人坐下小憩，将宠物唤出来观赏。桃夭的黑皮老鼠，我的金毛猴子，在阳光和树荫下宛如孩童一般，竟似忘记了这一来为了一应劫。

正在我二人入神之间，忽然一道白影闪过，将他

桃夭大叫起来，却动弹不得，看来尾巴确实是狐狸的命脉。我哈哈大笑。桃夭，求求我的命脉，不是，是命脉。放了我吧。”笑得梨花带雨，便是我看了也觉得心生怜爱。

“你这两小妖怪！”他咆哮一声，有几分好命问：“就凭你们怎么能大闹建邺城？”

“我们只是抓了几个人的头而已。”我和桃夭异口同声。

他倒吸一口气，喘了。

“呢，还有……”我刚好想到补充的话，桃夭温柔

一个凌厉的眼神，顺势一个肘击打在我肩上。疼得我哎哟一声，说不下去。

“呵，小狐狸，少跟我耍心眼！”他手起脚落，拍在桃夭的嘴上，封了她说话的能力。转头，看了我片刻，“与妖勾结作乱？你这个小小仙就不怕吗？说还有什么？”

“插，插队而已。”我被他说得脸都红了。

“呵呵，骗人，插队。就这样吧把妖弄弄大乱。”他几许无奈，又觉得好笑。放开了我和桃夭。

“你们跟我来。”

“去哪？”

“领罪。”他淡淡的说，然后一条捆仙绳绑了我和桃夭。

打劫，就是我和桃夭所领的罪。白天打劫他的住所，深夜打劫建邺城。他说在我们投师门之前，必须这样，是惩罚。所牵的是修炼到10级就可以投师门了，桃夭时常在深夜打劫的时候幻想以后的日子，她说“我要做个大妖怪。”

我笑，我也想做个大神仙呢。

“哼，还说呢。你是仙你都不告诉我，让我以为你是妖。”她嘴巴一撇，嘟起娇舌。

我拍拍毛茸茸的爪子，“好啦好啦。我来打劫当

天一笑，梨涡一现，“那不如你再告诉我一些天庭的事情吧。观音长得漂亮吗？有没有你漂亮？……”我说说些天庭的事情给她听，却发现怎么也说不出来。怕像断了线的珠子，随着险峻滴答的落下。天微微张起来，用她毛茸茸的手擦我的脸，温温得好像睡着了。我用手轻点她的脸，她便睡去了，脱下披风给天盖好，我轻轻的说：“天，你知道么？罚我们的白衣人是天宫首席弟子，柳风。我见过他，真风流。”

那一袭白衣，一把秋风扇，儒雅风流。他的手执一朵莲的脸，于是，那莲娇艳地褪色。刹那芳华，随后天莲，凄凄去。终不忘对他的深情，于是，莲子有心。正是因为莲子有心，所以佛曰劫。

(三) 苦莲心

投师门的那一天很快就来了。

天和我和各背一个小白包上了路，柳风亲自把我们送到门派送面前，他说我们两个又惹麻烦。折扇一翻，我们两个如若来个大风长安可不得了。”

天天嘴快，“这是谁送到西吗？”

柳风扇子一挑，面色一正：“这是押解。”天天和我笑成一团，离别的悲伤一扫而空。天天几乎是一路小跑，奔向了自己的大妖怪生活，盘丝洞是她的目的地。我有些不舍，最后还是只能看着她笑了笑，高声道：“一路顺风。”

他那一声叹息是落在我心里，顿时一阵疼，我感觉到了他的心。莲子的心，不是苦的吗？

柳风私下对我说，你天资聪颖如果入得天宫必然是可塑之才。我摇头，回答他我要去查。一个在天上，一个在水底，应再没瓜葛，那莲已逐渐去，却为何要画心和情给我？无端端的要我应心，要我心否，要我入红尘，情之离比肉肉尚疼。此念一生，心魔因已，妖化已成。

龙宫是清静之地，潜心修行。所有门派之中，龙宫的术法最为强大。龙宫与龙宫市这两说是威力无穷。老龙王是个慈祥的老人，平时降得雨晴的，就交给给我们一些琐碎的小差事。比如送送信，买买东西，通通。在他醒来以庙文上任务，他经常会给些丰富的奖励，有时候也会上弟子陪他喝几杯，然后再继续醉生梦死。

我最喜欢的任务是送信，因为信是所有东西里最轻的。一次我送信的时候约见了天天，她在长安的一棵石柱后面偷看师父的笑。我跑过去，踩了她的尾巴，嘻嘻的笑。她怒气冲冲的回头来差点咬我一口。然后，我们两个人换了地方，在另外一个石柱后面偷偷的一起偷看老龙王的信。本来我死也不同意，天天偷看我，然后笑我。老龙王给小怜看吗？一定是有趣味笑。哼，你守护！我一急，就抽出了信来。原来是询问小怜看什么地方的胭脂水粉好，言词甚是清朗，哪里半分奸诈呢？我笑得好，猛打天天的头。“你这个坏狐狸，看到了吧？哦，把我也给偷坏了。告诉你吧，老龙王的信要出绯闻，大抵是为女儿选嫁妆呢。”

“什么绯闻？”天天瞪着眼睛问，惹得路人侧目。我脸一红，拉了天天便跑。

送信到了御香阁，老鸡眼睛瞪着我滴溜溜的转，最后非让我送一盒子才肯让我见到小怜香。果然是传说中的名媛，未语三分，酥了人的骨头，交际应酬也是了得，并未因我是一个送信的而轻视，也许她的一双眼睛看小怜香嫉妒都己看到背里去了，对应之姿得心应手。大抵她的话，势利些是没有错的吧。我出门的时候偷笑，暗想，今日穿了华服而来果然没错。确实她的老母亲，她细细的附在我耳边告诉我：“长安华贵的胭脂水粉是最好的。”

出了门看见天天斜斜的依在一棵树上等我，见我出来走过来一个箱子。我笑笑，一手拿着桃子，一手拉了天天的爪子直奔华贵斋。买了两盒玫瑰胭脂，送了一盒给天天，另一盒留给自己。星星变的青花盒子里盛了满满的胭脂，好一番风情。喜得天天媚眼如丝，大喊：“翩翩送妆啦！”

离别处，天天用爪子拉我的手说：“翩翩，今天的胭脂我们一人一盒，以后你就是胭脂姐妹了！一出生世的姐妹，生生世世的姐妹哦！”乍见天天如此正经的说什么事情，我一惊，又一笑。天天那甜腻腻的声音仿佛钻进我心里。啊，这莲心虽苦，却也有甜的时候么？

老龙王嫁女儿，吹吹打打的送出了龙宫。明明是喜事，次日却见他酒后老泪纵横。我一人一凉，人是他女儿的，状态却如他的，我这嫁女儿却是无父无母。纵然是说断却了一些尘缘，天生落得仙贵，却怎堪孤寂之悲凉。他的提到那胭脂，想起了天天，又觉得心中温暖。用很奢侈挑一点胭脂，在手心化开，匀在面上，对着镜子笑起来。

等老龙王酒醒，我裹上一帖，自奔去长安送信。老龙王沉吟了一会，才说：“去吧。只是你个女儿家在外要多加小心。总之，情况不对就马上回来。”

离别老龙王的时候，忽然觉得心中一悲，仿佛离别了人。原来这情是随时间而存在的，那么，我心中原本就有的苦情呢？那不过是一朵漂泊那清澈的年华，为什么苦的是莲心？她，因，我，果。天理是如此循环的么？我想不明白，或许，这本来就不需要我明白。天地之间只有宿命明白这一切，而我们不过是一颗又一颗的棋子，举手无回。

(四) 心结，心劫

长安，还是一如既往的繁华。

送碟之后的空闲时间，我和天天喜欢在商贩繁杂的货物中流连。

这天我们一起逛街，看满眼花缭乱，直到有人轻拍

我的肩我才回过神来。以为是天天，顺口问：“天天，看！那个凤凰漂亮吧？真是喜欢，以后也要带一个这样的随从出门才好。”

“翩翩，是我。”我一惊，回头，果然是柳风。“喜欢凤凰么？改明儿我给你画一个来。”

“我是龙宫的。”

哈哈，龙宫的小仙。从天上到龙宫去的小仙，既然是从天上去的，怎么不可叫你师妹？我朝一福，柳风一阵风风，看得我痴了。只觉得有火在心头跳动，已经分不清是自己的感情还是那魂牵梦萦下的残情。有什么阻碍。正是一低折柳，落平天下事，一缕秋风，吹尽几多情。

翩翩！天天大声的喊我。我一回头，不知何时她已经站在我身后。杏眼圆瞪，走到我面前将冰凝霜声落到我手背，暗地手跟我一握。我问一声，站不稳，向后倾去。柳风伸手扶我，却在半路被天天一把抱住，我重重的摔下去。手上的玉镯在青石路上摔成几片，声音清脆，我的心也碎了。把手伸向天天，她用尽力一把将我拉起来，力道过大，摔到了旁人身上。

妈的，走路不长眼！没看见大爷我正买东西吗？碎了谁来赔？”那人高声的骂了起来，扯住我的手，一把拉到面前，狠戾的眼神却猛然一僵。

柳风喝道：“放开她！这里容不得你这啥啥精狂。”

天天也摆开爪，一脸怒气的看着我扯住我来扯去的狂性。我眼底一凉，原来，天天还是在乎我这个师妹的。

“呵，你吓唬谁呀？我就不放。大爷我手抽走了，怎么着？想跟我做情敌呀？”蛤蟆精叫起来。

天天一横嘴，“切，我风哥哥才不会跟你这个欣赏水准呢！”我面色一变，愣得不知道挣脱不知道躲。何时开始天天如此恨我，从刚才么？

柳风皱眉，折扇一抬，封了天天的嘴，她哑了，瞬间冲了过来。我只觉得脸上热，抬手一摸，竟然是血！那五道爪痕分明就是天天的勾魂爪所伤。这就是带给我温暖的师妹天天么？那个用毛茸茸的爪子拉着我一齐闯祸的桃天天么？泪珠不知道从哪里滴出来，好似断也断不尽。

恍惚间听见天天尖利的哭声：“哈哈哈哈哈，有种牡丹再漂亮，名字就叫‘抓破美人脸’。翩翩，你今日的胭脂妆容怎比得上这个破脸放来得漂亮！”她笑哭，随后苍凉的逃亡。

“别追！”我喊，然后在最后的微笑里昏厥。手触到随身带着的犀角胭脂盒竟似回到了和天天一起逃亡的那天，我们拉着手一起奔跑，翩翩，直至遇见柳风……

你说，善道本无来，明镜亦非台。

梦中一笛开放，凋谢。下一笛，再开。只是花若离枝再开已经不是那么一朵。我绝于解脱，其实莲心已经随莲而逝。我的心始终是我的，只是心魔而已，耿耿于怀。

你说，本无来，何，何处尘埃？

有一种笛子叫道心笛。当我醒来，忘记天天、柳风、师父老龙王的时候，我想我身上再不会都生尘。我仅仅是一幅笛子，从观音的胎前清静，走进已经注定的轮回，然后再回到她的手中。

后记：

一切不过是而游里的一个梦罢了，写给《梦幻而游》和所有在西游中所有着爱着的。人，走出游戏就是西游一步的终点，但我们知道还会打开，然后，继续一个“梦”。游戏着，爱着，梦着，活着。■



我们的“魔兽军规”

编辑:九城WoW心得大宝库

活动时间:

2005年10月12日至11月10日

活动对象:

《魔兽世界》大陆服务器所有玩家(含台服、港服、台服、台服)

1. 凡在活动期间内,每日登录游戏,并达到一定等级(10级)的玩家,均可参加。

2. 凡在活动期间内,每日登录游戏,并达到一定等级(10级)的玩家,均可参加。

3. 活动期间,系统将自动记录玩家的登录情况,并生成一份“魔兽军规”报告,玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告。

4. 玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告,并了解自己的登录情况。

5. 玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告,并了解自己的登录情况。

6. 玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告,并了解自己的登录情况。

活动奖励:

1. 活动期间,系统将自动记录玩家的登录情况,并生成一份“魔兽军规”报告,玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告。

2. 玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告,并了解自己的登录情况。

3. 玩家可以通过游戏内的邮件系统,查看自己的“魔兽军规”报告,并了解自己的登录情况。

《魔兽世界》更新了战场系统和玩家对玩家(PvP)系统后,极大的激励了玩家参与并体验激励豪迈的战斗而不是简单的欲望屠杀。

PvP系统蕴涵了全新的荣誉系统和奖励。杀死相似等级的敌对阵营玩家、或杀死相近等级、攻击性的、且激活PvP功能的非玩家角色(NPC),即可获得荣誉击杀。累积一周内的荣誉击杀总数,获得荣誉分数,并对应某一荣誉等级。荣誉等级则意味着头衔和物质奖励,以及最终的官员身份和其他额外奖励。

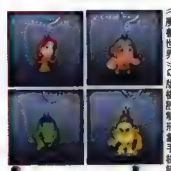
战场系统的战歌峡谷与奥特兰克山谷同时开放。无论是40人对40人的奥特兰克山谷大战场,还是10人对10人的战歌峡谷小战场,能决定胜负的,已不是级别与装备的差别了。团队间战略的部署、战术的运用、职业的搭配、小队的配合、个人的技术,都成为是否能夺取一个战略要地的重要因素,往往局部的得失会成为反败为胜的跳板。

针对这些新的设定和规则,作为WoW玩家的你一定有话想说,把你的经验心得写下来发给我们,我们将选取优秀的稿件刊登在杂志上。同时,大家还有机会获得超酷《魔兽世界》主题周边的奖励!



《魔兽世界》主题T恤

《魔兽世界》主题徽章套装



《魔兽世界》主题徽章套装



《魔兽世界》主题挂坠



《魔兽世界》签名版珍藏海报



奥妮克希亚的头颅挂上了暴风城的城门

No.18 奇巧任务类

一个高难度的副本任务该如何应对? 一个强大的团队该如何指挥? 让我们透过国内首度击杀黑龙公主的 Stars 公会 Raid 经历, 来窥探《魔兽世界》的超级挑战之旅。

黑龙是如何倒下的

——记 stars 工会首杀黑龙公主

当联盟的英雄温德索尔元帅倒在了奥妮克希亚 (Onyxia) 的脚下, 你有没有觉得义愤填膺? 复仇的怒火是否充斥在你心中? 你不想把奥妮克希亚的头颅挂在暴风城的城门口, 让人们看看这就是为祸联盟的家伙的下场吗? 那么来吧, 让我们看看要怎样才能打败似乎不可一世的奥妮克希亚。



1个守卫也会让整个40人团队不得不小心应对

进入奥妮克希亚的洞穴, 我们先要对付的是4个奥妮克希亚的守卫, 对于一个40人的团队来说这很简单, 不过也要注意守卫的“区域伤害”(AE/AOE)很厉害, “主坦克”(MT)要在大队前面一段距离拉住守卫, 其余人就开火吧, 不要“仇恨过度”(OT)把守卫引过来哄了人堆就好。在轻松的依次解决了4个守卫后, 我们就来到了奥妮克希亚的面前! 开始攻击它的第一阶段奥妮克希亚这时候仍然很狂妄, 它会说:



这就是黑龙公主奥妮克希亚

2005年6月26日, 继中文版《魔兽世界》全面公开测试之日起短短2个月, 距正式商业化运营打开45级上限起短短20天, 40名图拉格的屠龙勇士, 在经历了前后3天的不懈努力, 和10次尝试之后, 创造了中国《魔兽世界》史上第一个里程碑式的胜利奇迹——黑龙公主首度击杀成功!

创造这个奇迹的公会, 是先前10人45级Raid成功失落神庙Boss绿龙、120人Raid成功蓝龙艾苏葛斯的老牌公会“星辰”(Stars)。良好的组织纪律, 完善的DKP奖励系统, 是他们成功的关键。让我们赶快来看看他们究竟是如何完成这个历史创举的吧!

魔兽世界

99条军规 PART4

“真是幸运, 通常为了寻找食物我需要走出洞穴。”

第一阶段奥妮克希亚会下面的几个技能:

①火焰吐息: 锥形范围火焰伤害, 任何在它面前的目标都会受到3500点左右的火焰伤害。使用火焰防护药剂可以避免“布衣”(指只能穿布护具的法师、牧师、术士)被这个技能“秒杀”, 不过火焰防护药剂在后面有更重要的作用, 不应该浪费在这里。防止被这个技能打到方法就是MT牢牢拉住龙头, 并让龙头一直朝向正北。其余人员紧靠洞穴北半部分左右的墙壁。“团队指挥官”(RL)应随时注意MT的位置并及时通知他调整。这样就只有MT自己会被这个技能攻击到。

②击飞: 范围击飞, 可以把你击飞很远。解决办法同上, 让MT背对墙壁, 被击飞后弹回到龙的攻击范围, 不至于让龙头变向, 如果变了, MT就应该及时调整方向。

③龙翼攻击: 范围暴击, 可以暴击任何处于它身后的玩家几秒钟, 并且造成不多的伤害(“布衣”一次是700-800点)。其实只有在龙尾附近的人才会受到攻击, 解决办法是近战职业从龙两侧攻击, 远程和加血职业依然是靠墙。

奇数组队伍去西北角

我们使用的Raid助手插件会自动把队伍分成两组, 此时一组到地图所示的西北角光点位置, 另一组则在垂直对应另一边的东北角位置。



这一阶段要注意的就是MT拉住仇恨, 牧师和其他加血职业保护好MT, “伤害输出”(DPS)职业控制好仇恨。为了控制仇恨, 在奥妮克希亚的生命值(HP)100%、



黑龙起飞

90%、80%、70%的时候, DPS职业休息, 让MT单独打2-3分钟积累仇恨是必要的。这一阶段不会有龙刷新, 可能有人被击飞到龙巢巢中会刷新, 但是我们只要紧靠北面, 是不可能被击飞的, 我们超过10次的尝试中没有一次除MT之外的其他人被击飞的。如果牧师足够的话, 这一阶段留一个专门负责复活的牧师应该是一个不错的选择, 不过我们没有这么尝试过。因为这一阶段会有人因为OT、站位不好或MT被击飞后龙头位置变化而被烧死, 而这一阶段龙的攻击并不是很厉害, 3-4个牧师加上其他的加血职业就能很好的照顾MT。在65%生命值时奥妮克希亚将从北部向南走并且起飞。第二阶段开始, 它会说:

“让我到空中把你们都烧死!”

这时候大家要做到的是就是散开! 大部分不是DPS职业的跟着奥妮克希亚往南跑吧, 保持你和周围任意一个人10个位以上的距离, 把中间的位置让给DPS职业, 尤其是猎人, 这一阶段我们不需要控制仇恨, 只需要狠的打, 越快把奥妮克希亚的HP打到40%越好, 因为那样会降低“深呼吸”出现的概率。这一阶段奥妮克希亚的技能只有2个:

噁人火焰: 奥妮克希亚在空中向数个目标发射火球, 造成1500-2000点的火系伤害。

这点伤害死不了, 让它打吧, 这个技能总是间隔一段时间才发射一次, 而且不一定打谁, 被打到后赶紧用绷带, 如果你是布衣, 又连续在5秒内中了2火球挂, 那么只能说明2个问题, 一是你的“人品”(RP)极差, 二是你的装备需要改良了。

深呼吸: 奥妮克希亚将会夸张的叫道: “奥妮克希亚开始深呼吸。”然后巨大的火焰瞬间从它大嘴中喷出。造成5000点以上的火焰伤害。

这个技能是致命的, 它会令你的团队人员瞬间挂掉1半甚至2/3以上。不要试图躲开这个技能, 因为主要的DPS猎人集中在地图中间的位置, 只要出现深呼吸他们肯定逃不掉, 以猎人的贫血, 他们几乎一定活不下来。主要的DPS没了, 那么Raid肯定就失败了。预防的方法就是Raid队员非常好的分散开, 一个猎人RL应该及时在小地图上点出哪个点附近人员太多。Raid队员应该密切注意小地图和周围的人数及距离, 如果太多或者太近, 那么就及时散开, 不要等着别人跑……



致命一击

如果“深呼吸”还是不幸发生了,那么你只要坦然面对,一看到奥妮克希亚喊话时,所有人赶紧喝下一瓶火墙防护药剂(强效的会更好),5秒内火柱就会从天而降。祈求上天保佑你不会挂掉!至于火柱从哪而来、往哪而去,你不要指望通过移动躲开了,因为根本来不及。

在奥妮克希亚飞到天上的同时,左右两边的龙蛋巢会开始刷小龙,Raid中7组和8组负责守在龙蛋巢的附近控制它们,为了控制住它们,这两个组一般每组需要一个圣骑士(PAL)和2个法师(MAG),牧师富裕的话也应该各安排一个,可以看一下后面的Raid人员组队安排。

第二阶段的關鍵之一是分散开,其二是强大的火力,我们应该知道,奥妮克希亚下来越矮,出现深呼吸的概率就越小。当奥妮克希亚的HP下降到40%以下的时候(最低的一次是36%,但肯定不会低于35%)奥妮克希亚会降落,开始第三阶段的战斗。它说:

“让我重新降落消灭你们!”

当看到这句话的时候,所有人立刻往北跑,不要攻击只要跑,一定要避免在南部被“恐惧”到龙蛋巢里面。在奥妮克希亚降落到地面的时候,第一次岩浆就会涌出,这时候除了MT所有人应该都回到第一阶段的位置。等待MT把奥妮克希亚拉回第一阶段的位置,不要试图攻击它,等待MT或者RL的攻击命令。

奥妮克希亚的攻击方法和第一阶段没区别,多只有地板上的裂缝每20-30秒射出一大堆岩浆,“恐惧”所有裂缝附近的人,迫使它们穿过其他岩浆而造成1500点的伤害。

所有人靠近墙壁并且远离岩缝吧,在估计岩浆到来的时候,保持前后移动!在岩浆到来之前约2秒钟的时候大家会颤抖,这时候MT也要注意在自己的站位前后移动,我们已经多次强调这个动作,其原因是当你被“恐惧”的时候,如果你正保持前后移动,那么你会被“恐惧”而失控的跑动方向也会在这个前后方向而不会到处乱跑,这对MT来说特别重要,因为他必须保持龙头的方向不会变化,假如他因

“恐惧”而跑到其他队员人群中,就很容易导致黑龙掉转头!回到刚刚的论述,左右两边各有一个台子,如果你能跳上去就跳,在那里你几乎不会被惊吓得穿过岩缝。

当奥妮克希亚的HP在5%左右的时候,奥妮克希亚的DPS会显著提高,因此Raid成员中所有会治疗的都必须竭尽全力最快的治疗MT。这一阶段的关键就是保证自己的存活,放好位置,多用前后移动,实际上靠紧墙的话就算被“恐惧”一般也只会顺着墙壁跑,这样跑的距离短,岩缝也少。

第三阶段一开始就喝下防护火墙药剂,少血就用绷带,不要想医疗职业有空照顾你。还有就是听从MT和RL的指挥,听到攻击指示再攻击,你要是OT了,死的绝非你自己!做到了这些,奥妮克希亚就只能等待死亡……

综上所述,一个经验丰富且装备精良的MT是很重要的,几个经验丰富、大局观强的RL是必须的,一群医疗职业是必要的,强大的火力更是必不可少的。

多带些猎人吧,他们可以有有效的减少战斗尤其是第二阶段战斗的时间。他们是指向奥妮克希亚心脏的尖刀。

多带些牧师吧,他们是MT和团队有活的保证,是战胜奥妮克希亚最强大的后勤部队。多带些法师吧,他们是对付龙蛋的关键,也是刺向奥妮克希亚的另一把尖刀。

带上适当的德鲁伊,他们的战复和不低的治疗能力,能使你的团队的生命力更强。

带上适当的术士吧,他们能给予牧师第二次的生命,从而挽救更多的生命,同时还有不可小视的火力。

带上适当的圣骑士吧,他们的“增益魔法”(Buff)和医疗能力,对我们必不可少。

我们首度击杀奥妮克希亚的人员配置以及分组中,“副坦克”战士从战斗开始前就挂线,一直到战斗结束也没回来,我们实际上是39人干掉奥妮克希亚的,7组和8组是专门控制龙崽的组。

总体上感觉“黑龙公主”的Raid难度仅相当于EQ中的“巨人国王”,所以有EQ经验的公会推它难度不大,只不过由于目前部落方面的“黑龙公主钥匙”任务存在BUG,所以Stars联盟分会幸运的实现了“首度击杀”! ■(图/Stars文/战盟)



首度击杀的“功臣” Main Tank 则血量HP接近8000,武器:巨猛防御的武器和配为5.14.32,旁边当然就是那个团队的手牌胜利品。

附:Raid中部分职业参战人数下限

战士:可能只需要3个,MT一个,左右小龙头各一个。MT死了,团队也活不成了,想转换MT几乎是不可可能的。

盗贼:为了不浪费可能掉出的盗贼套装,带上一个吧。战斗熟练后及装备质量上来了,可以带不超过6个以加快DPS速度。

牧师:不要低于四个,这是后期的下限,目前前的装备水平牧师要占人数的20才比较保险!

WoW 小词典

在《魔兽世界》中越来越多的出现各种古怪字符符号,想弄清楚它们的含义吗?让我们从本文中的神秘字符开始吧!

AE/AOE: Area Effect Damage,“区域伤害”可以伤害一个区域范围内一群目标的魔法或技能。

Buff,“增益”是指可施加在目标(通常指自己及其他玩家)身上的有益魔法,通常它可持续一段时间,并可增强目标相应的属性能力。

DKP: Dragon Killing Points,DKP系统的目的是使公会的成员最大限度的进入多劳多得的公平消费环境。在公会Raid中依靠以前的积分来竞拍自己想要的掉落物品,出分最多的会员将得到该物品,同时将被扣除“消费”的积分。

DPS: Damage Per Second,“每秒伤害”是衡量一个职业能够造成的伤害量的关键指标,拥有较大的“每秒伤害”能力并具备一定持续力的职业如法师,通常也被称为“伤害输出”职业。

MT: Main Tank,“主坦克”是指能够承受很多伤害并制造大量仇恨牵制目标的近战角色,如战士。

OT: Over Taunt,“仇恨过度”指其他玩家对目标攻击或牧师对“主坦克”战士加血,造成的仇恨超过“主坦克”战士对目标造成的仇恨,而使目标脱离“主坦克”的牵制,转而攻击造成“仇恨过度”的其他玩家。

秒杀: Overkill,“秒杀”由于攻击强度在短时间内造成的伤害值超过目标的生命值,因而瞬间或在很短一段时间就将目标击毙的效果。

Raid,“团队副本”是指针对某一区域或者某一怪物发起的团队式袭击活动,通常这是个个人或5人队伍无法完成的高难度战斗,而超过5人的队伍可转化为人人数规模更大的“团队”(Raid)。很多公会通过设立Raid指挥官并制定严密和活动日程来进行此类高难度战斗。

RP: Ren Pin,“人品”这个代称来自它的拼音字头,不像原词那样具备强烈的褒贬之意,RP通常代表对“运气”的影响,说RP差通常是指揶揄对方应该“多做些善事积德”来转运。

RL: Raid Leader,“团队指挥官”是一个Raid有组织的进行高难度战斗的关键。

千盼万等,终于等到了《快乐西游》的公测,打开早下载的客户端,拿出刚刚到手的封账号,选择自己最喜欢的弓手,冲向《快乐西游》……

弓箭手在任何一個网络游戏中都属于不可或缺远程攻击职业。在《快乐西游》中,住在月宫的嫦娥和灌江口的二郎真君杨戬就是梦想成为弓箭手的玩家的授业师父。嫦娥为什么会成为弓箭手的师父呢?大抵上是跟她夫君有关系,要知道,如花似玉的嫦娥姐姐,其夫君可是天下第一神射手后羿,都说久病还成良医呢,跟着神射手后羿这么多年,嫦娥姐姐的射术自是非同泛泛。而灌江口小二郎杨戬,他的射术在

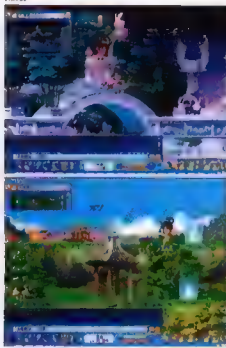
有点难度,推荐卡位打。或者去蓬莱岛五去打6级白猪和8级红猪,这些主动怪经验不少,刷新的速度也可以,而且是任务怪,还是不错的!升级速度都可以。

10-15级 这里选择的地方就比较多了,长安的北四就是首选位置。12级迷路的小松鼠,15级调皮的小松鼠,14级小羊,11级爱磨牙的小猫……拿着10级的弓和10级的箭,虽然买起来是有点贵,但攻击要比1级弓和1级箭高很多,对于急于冲级的玩家来说还是比较合适的,而且掉落的材料卖商店也比较值钱,基本上可与消耗持平。长安的北五也不错,相对来说怪物

东三地图,刷新速度快呀,怪的等级也不是很高,杀起来又快又轻松。当然还有别的地方,比如高老庄的南三出现的22级猪首,23级水晶猪以及27级的野兔小豪猪,除了豪猪有点难打外,其他的还是可以的,就是刷新的速度较慢。

25-30级 这个级别推荐去花果山五号地图打怪,黄蜂、野松鼠、漂亮的小猴和捣乱的猴子,都是不错的选择,经验不少,刷新的速度也可以,完全跟得上你的练级速度。而且掉落的装备也是很不错的,至于还有什么更好的练级地点就要靠自己来发掘了。反正笔者觉得这里的练级速度是最快的。

嫦娥



长安城北四

二郎神



不周山

蓬莱岛洞一



高老庄

蓬莱岛七



花果山

快乐西游之弓手练级篇

《西游记》原著中就已经描写得淋漓尽致了。和孙悟空争斗变化时,二郎神用背上的弹弓轻易将孙悟空变化的花豹打得现出原形。众所周知,二郎神的近战功夫也是一等一的,不知道担任弓手师父的他,会不会有人意料的本领传给徒弟们呢?

刚进入游戏,首先要做的就是熟悉一下所有NPC的坐标(以后做任务要用的),看看四周优美的环境、漂亮的人物以及可爱的怪物。感觉《快乐西游》真是个很不错的游戏。发了一番感慨后是不是要开始练级了呢?那就看看练级的路线和地点吧。

1-5级 在这个阶段基本没什么可打的怪,建议就在蓬莱岛洞一打,1级的绿草球,5级的蓝草球,还有8级的红草球。当然对于刚出生的1级小英雄还是打绿草球来得快些,虽然弓手的卡位完全可以打的死红草球,但是时间上要浪费很多,绝对没有打1级绿草球经验快。

5-10级 练级地点还是在洞一,不过选择的对象是蓝草球和红草球,个人认为8级再去杀红草球会比较快,6-8级就杀蓝草球吧,经验多,速度快。在洞一怪物的刷新速度还是可以的,而且一次也刷得多,相对来说就节省了练级所需的时间。还有一个选择,就是去蓬莱岛三去打9级怪头盔鸭,相对来说经验还是不错的,就是

等级较高,但对天生超级打怪的弓手来说还是比较简单的,13级专说谎的小猫、14级小鼯猫狗、16级斑斑羊,都是不错的练级对象,至于20级的小母猪和披风羊,还是不要去招惹的好,没有15级打它们很累,而且用的时间也比较长,对于练级速度来说是有一定的影响的。打小毛贼和小毛贼旁边的小狐狸也是不错的选择,对于弓手来说,只要是11-16级的怪,10级弓手完全可以拿来练级,不过卡位和好装备就不能少了,没有好的装备就没有好的攻击力,拖累了练级速度就不怎么爽了。

15-20级 这个级别的练级地点也很多,如果想连心相一起冲的话就还是北四杀怪吧,杀起来轻松,经验虽然不多,魂魄还是不少的。如果想快速的冲级,推荐去渔村村口,螃蟹、龙猫、大尾巴松鼠都是不错的选择,虽然等级不是很高,但是打起来快。短时间累计经验的速率要比20级怪来得快,对于喜欢超级打怪的玩家,推荐去渔村南一去杀大金钳蟹和黄狼,经验虽然要多一点,但是安全和打怪的速度就相对来说要慢一点。至于20级以上的怪就不推荐了,经验多得多,但是没杀怪速度还是不行的。

21-25级 这个级别推荐打黄狼和呆呆狼,以及山贼、小贼与山贼首领,最好的地方在不周山东三地图,刷新速度快呀,怪的等级也不是很高,

练级需要注意几点:

一、在练级期间,大家尽量不要去做任务,那是浪费时间又不讨好的事情,任务的奖励不好,浪费的时间却不少。(当然有几个任务是必须做的,比如绿草球的魂魄、灵石的传说—实战体验—魂夜传说)

二、跑练级点路上的怪尽量不要去打,等级低了经验少,高了又不一定打得过,总之还是浪费时间。

三、打怪掉落的东西最好全卖店去,对于弓手来说,箭的消耗是一笔天文数字般的巨款,没有一定的资金是没有办法练级的。(如果有不想卖的,或者以后做挂件要用到的,那就放仓库保存起来,身上尽量清空,为了更好的掉落。

四、打怪掉落的装备,有需要的留下,(如果朋友有想要的也留下吧,至于送还是卖要看个人爱好了)不需要的或者和商店相比不是很好的装备就卖店换取金币买箭。

其实弓手的练级还是很简单的,超远的攻击距离,不错的攻击力,很好的卡位,造就了一个不平凡的弓手。但是弓手的箭的消耗也是一笔巨大的开销,所以有人对弓手做了一个评价:“一个用钱堆积起来的王者——弓手”。

(文/零距离冷)

完美世界里的中国奇幻

东西方游戏文化的对决

现在流行一种战争,当然不是第三次世界大战,它是一种东方与西方的较量,简言之就是中国奇幻与西方魔法的争夺。现今的网络,就是流行时尚的指向标。而中国奇幻和西方魔幻的不休争斗,早已涵盖了整个网络。不但在文学流派上有清晰的分水岭,就连游戏行业也成了双方较量的战场,越来越多的人自觉或不自觉的被拉来,成为这场战争的中坚力量。

既然说到中国奇幻和西方魔幻,就不能不说一说两者在文学上的差异。

究竟何谓中国流的奇幻小说?关于这个问题的讨论,现在也可以算做一门显学。只要以此为题,必能引起一番大争论。老谋子有句名言:只有民族的,才是世界的。关于中国奇幻小说的定义,如今虽然仍旧是众说纷纭,唯一能够达成共识的是,中国流奇幻小说应该是有中国味道的。那什么才算是中国味?做一个简单的类比,《龙枪传奇》没有中国味,而《射雕英雄传》有中国味,这是毋庸置疑的。没人会在漫步桃花岛的时候想起修肯森林的阴霾,也不会有人踏着雷斯林的马济斯法杖耍一套打狗棒法。但究竟是什么因素,会令这两部作品产生截然不同的感受?当然不会仅仅是因为一个主角叫卡拉索·马哲理,一个主角叫郭靖;一个组织叫索蓝尼亚骑士团,一个组织叫全真教这么简单。如果只是靠名词的不同风格来彰显所谓的民族特色,那就会变得和网上流传的那个“奇幻金庸”一样诡异可笑。

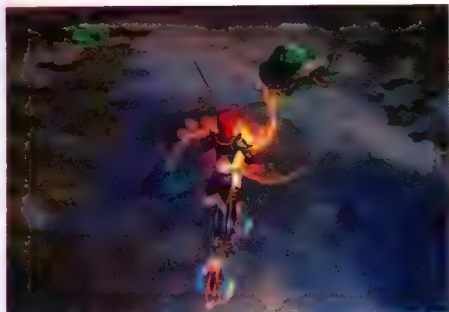
所谓奇幻,就是指基于地域文化,而将人类想象力与现实生活融合在一起所产生出的虚拟幻想世界及其故事。这个定义不够严密,但是比起正统的奇幻定义,应该更接近中国奇幻作者与读者的感觉。因为不仅西方奇幻系列可以用这个定义来形容,即使是《封神演义》、《西游记》或者《三教搜神大全》、《山海经》这样的中国古典名著,甚至于《射雕英雄传》之类的武侠小说,也都可以算做奇幻之列。

其实中国式奇幻,古已有之,只不过大家习惯了西方奇幻的标准,觉得它们不象奇幻罢了。而所谓的中国味道,正是源自于这种差异。

黑土与白云——东西方游戏差异的本源

从当今流行文化市场来看,奇幻因素无疑正逐渐走向大一统的王道地位。从《龙枪》系列到《冰风谷》,从《哈里·波特》到《魔戒》,书籍、万智牌、影视和游戏——欧美魔法及其世界观设定正从各个角度急速冲击着武侠故事和神怪传说构成的中国奇幻文化市场。就连网游行业也成了西方魔法的天堂,林林总总的西方网游或仿西方网游来势汹汹,令商家玩家皆有几分措手不及。然而,面对不怎么会念经的外来和尚,国产网游是将庞大的国内市场拱手相让,还是继续小心翼翼的守着自家门前的一亩三分





己的位置。这也是为什么西方奇幻出产自由主义英雄，而东方奇幻里全是体制英雄或者反体制英雄——反正他们是与体制脱不了干系。

比起装饰用的西方奇幻政治描写，东方奇幻的政治背景甚至可以视做情节的逻辑骨干而存在，英雄的所有行动，都是围绕政治势力的演变而进行的。姜子牙的历程，就是围绕着南周革命以及殷、周之争，令狐冲也是拼命想脱离江湖纷争，归隐山林——这其实也是政治对英雄的影响之一。值得注意的是，令狐冲与崔斯特虽然都有遁世隐居的事实，但前者并非否定整个江湖（他一直还是想回归华山派），只是出于对江湖的淡然，而不是厌恶，是一种对政治的逃避。而崔斯特则是彻底地厌恶整个黑暗精英一族，进而离家出走，这是对整个人生的否定。这两者是有相当区别的。

即使是被誉为自由主义典范的《西游记》，虽则孙悟空一行四人的遭遇是典型的RPG冒险式，但在他们的背后，却有一个庞大的政治组织——玉皇大帝和如来佛祖。他归化以前，也是一个嘴霸山林，公开与天庭扯旗对抗的花果山“独立分子”。这是不折不扣的政治行为，东方英雄多有此倾向，西方的英雄们，则只会在酒店里喝酒罢了，要么是梦想统治世界啊神啊之类的野心，不是政治目标。

“为了获得下界更多的信仰，以拥有更为强大的神力，众神开始在各自擅长的领域向下界展示神威。同时，他们有时也会亲自挑选了一些聪慧的生灵与之分享他们的神识，让他们洞悉天地造化的无上神旨，这些人又被称为‘修行者’。作为回报，修行者是众神最为坚定的追随者与下界信徒的召集人。”这就像《西游记》一样，典型的东方奇幻设定，在每个修行者背后都是一个强大的“政治集团”。

西方社会则不然，由于长期缺乏一个强大统一的中央集权政府，社会动荡不安，民众不光要被领主们控制，还要被更加强大的教会进行思想精神方面的控制。因此在西方奇幻作品中，王者与英雄往往是一体化的，一个英雄最常见的结局就是建国或者复国。而且“国家”的作用往往都是微弱的，经常一个英雄随便逛逛就是好几个国家，各个国家之间的区别很小，而且联系各个国家的往往就是拥有共同的信仰或者共同的创世传说等等。

这些文化环境造成的不同，在网游中体现尤其明显。西方奇幻题材的网络游戏，在其设定中无一例外地遵循着这个原则——英雄因为某种原因，离开了国家，最后因为邪恶力量的侵蚀，国家被灭亡了，英雄开始走上复国的道路，然后是大段大段的煽情，鼓动大陆上的勇士随英雄实现他的梦想。简单来说，在西方魔法设定里，政治因素更多是起点缀的作用而非推动情节的动因，对于英雄的行为没有强势的影响。崔斯特、卡拉蒙、雷斯林等英雄都是游离于政治之外，不受其影响的。举一个简单的例子，《龙枪传奇》里的“矮人门事件”，算是一起政治味道浓厚的军事行动，但这不过是雷斯林推动其阴谋的手段之一，换句话说，政治在这里，只是雷斯林的道具，是雷斯林促进了它，而不是他影响了雷斯林。所谓的编年史——最典型的例子就是阿斯特兰斯大人——所记载的也大多是英雄记略，而非一般意义上的史书。在这种情况下，西方的描写，可以相对的松散点，可以描写的战争多一些，中国的神话则是政治背景下，描写个人的相对多一点，例如《封

神演义》看到最后得到的结论不是纣王被人民推倒，而是因为要流氓被神教利用后抛弃的，可见在中国“做人要厚道”才是首位。

魔法与法术——

魔法师和术士的天道之争

西方奇幻小说的魔法也有很多种，通常可以见到的是精灵魔法——利用召唤自然界中的精灵导致自然变化来达到效果；元素魔法——利用自然元素风火水地以及它们的组合等等实现现实效果；神圣魔法——正义一方用的就是神圣的祝福，而邪恶一方就是黑暗蛊惑的神力魔法。魔法的种类与效果都是固定的，只不过规模以及威力会随着使用者法力的不同而变化。此外还有炼金术，但严格地说炼金术是类似于综合化学研究的学问，而不应该算是魔法。

中国神话里面的法术则比较“专用化”，闪电类魔法是雷公电母专用的，别人无权享有，而且中国法术五花八门什么怪招都有，没有一个统一的参数衡量，所以就会看到打通天上无敌手的齐天大圣，到了地面上就一路被各种妖怪搞得一点脾气都没有。与西方魔法所不同的是，中国的法术是建立在“道”的追求和“气”的运用上。道就是一种大自然运转的基本规律和法则；气就是一种弥漫于人体和整个体外世界的东西。自然万物——包括风雨雷电，包括河流山川，包括鸟兽人神自觉或不知不觉的通过“气”来按照“道”去作出种种事情来。每种事物有自己的道，这些道控制了各自的气的流转，一般情况下是无法跨事物进行气的控制的，但是如果你参悟了其他事物的道，就可以用自己的气去控制别的事物的气，使它能够去它的道的允许范围内按照你的意志进行运转，这就是所谓的法术。在东方，很多人是作为一种哲学的追求去探寻道的，在他们参悟了道之后，自然而然就能施展法术了，对于这些入，法术只不过是他们追寻大道的副产品。当然，更多的人出于种种目的去刻意的学习法术，但是他们归根结底还是要去追寻道的本源，这就是当前网络文学中频繁出现的“修真者”。这个名词的诞生，本身就带有浓厚的中国色彩。《完美世界》则在综合了所有中国奇幻的优势之后，将法术和“道”引入到网游中，开创了一个新的天地。

东方的法术是顺应天地的运行形势而发出的，术士只是牵引作用；而西方的魔法是改变元素本来的运行模式去达到魔法师想要的力量，是一种驱使元素的过程。两者相比较而言，中国的法术无疑高于西方的魔法。一个顺天道，讲究配合自然，一个逆天道，注重驱使，高下之分非常清楚。

侠、骑对抗——

文化习惯造成的差异

西方文化中，成年人的童话是魔幻小说，相对应的，中文圈中成年人的童话是武侠小说。现在中国这一代奇幻爱好者，是看武侠小说长大的，中国悠久的武侠传统，不能不对他们的所创作的作品产生影响，连带的也对喜欢看奇幻的年轻人产生附加作用。其表现作为作品中主角性格行为的武侠化。

Paladin这个词，目前翻译为“游侠”，个人认为，还是翻译为“圣骑士”比较好，至少不会跟传统武侠中的侠客混淆。Paladin的信条、行为，跟《史记·游侠列传》中那些快意恩仇一怒拔剑的古人是完全南辕北辙。

不过话又说回来，我们在目前网络奇幻小说中看到的骑士，或者圣骑士，他们的行为，跟西方传统的骑士精神还真的没有多大相同之处。公正、牺牲、荣誉、卑谦等美德基本上没有被提到，有的只是中国武侠传统的好勇斗狠、行侠仗义。骑士是信仰精神恋爱的，而我们在



国产的作品中却看到,年轻的骑士们到处打架泡妞。除了职业是骑士外,大概没有多少地方像骑士,之所以职业是骑士,大概是因为作者觉得,全身披甲的骑士很威风,所以就主角当骑士了。

跟其它文明不同,中国文明史上一直没有出现禁师这个阶层,君权一直牢牢地压制着神权。在这种文化氛围下成长起来的作者,确实是很难理解 Paladin 之类具有很浓厚宗教色彩的西方文化产物的。奇幻的武侠化,也在所难免,奇幻和武侠互相渗透,互相影响,也是目前网络奇幻的一个特点。

之所以说中国奇幻受到武侠小说的影响,还有一个表现,就是作品中主角的身世。传统的武侠小说,经常有这样的情节:主角他出身贫寒,或者身负血海深仇,但是天赋极高,意志坚强,在得到一系列奇遇(比如遇到某位疯疯颠颠戏人间的老前辈、吃了什么奇花异果、捡到什么武功秘籍之类)后,终于成为人人敬仰的大侠,名动天下,并抱得美人归(美人数量大于等于1),这个大概是一个被普遍使用的武侠公式了。在中国式奇幻中,一些情节的设定和发展明显的带有强烈的武侠痕迹。

对于广大青年来说,奇幻是他们业余生活中的主要消遣方式。奇幻的影响比当年的武侠有过之而无不及,不管是在文学还是在虚拟网络社会,它的存在满足了当前青少年的潜在需求。而骨子里带有的民族自豪感,让他们在欣赏或者把玩西方魔幻的同时,渴望中国奇幻精品问世。这点从中国3D创世奇幻网游《完美世界》的技术性封闭测试,就能一斑。(完美世界)封测还未开始,就得到众多奇幻玩家的追捧,在饱受西方或仿西方魔幻网游的折磨之后,终于可以有一款中国特色的奇幻网游了。

龙与蜥蜴——

威猛之神和可怜的大爬虫

在中国奇幻和西方魔法的较量中,值得注意的是东西方共有的超级种族——龙族。中华民族图腾就是龙,因而龙便成为最神圣具有智慧和力量的代表。我们在游览国内各种古迹的时候经常可以看到各种各样的龙,这些都是根据神话传说将龙神人性化衍生出来的不同龙子龙孙,它们的职责是守护人间,当然根据中国神话的习俗也会有一些脾气不好的龙是被强迫干活,而且有时候还会搞腐败受贿、裙带关系之类的官僚作风,但总体而言它们属于正义力量的代表。

西方的龙一样具有人类无法想象的智慧与力量,但却并非是人类的伙伴,而是一种邪恶象征。如果说中国龙的外形是画蛇添足,那么西方龙的外形就是变种蜥蜴,西方龙外形与远古时代的恐龙相似,并且随本身风火地属性的不同外形也有所不同,一般的奇幻设定中龙通常栖息在火山中,它总是单独行动,口中喷着火焰,身上的鳞就算巨弩都射不穿。龙族拥有至高无上的力量,因此它在中国低等种族之间的战争对它来说毫无意义,因为没有谁有胆来惹它。眼中在西方奇幻小说中大多数时候都是英雄们为了各种原因仪式降重的去拜访它或者很不幸地碰上它。可惜龙的真正智商令人怀疑,因为不少自认为聪明的龙族就往往忘记了奇幻小说主角的不死规则,而不幸变成了大量经验值给主人公们升级。

“龙是一种体温恒定的爬行动物。也就是说,它是热血动物,体温由机体内的器官控制。这个特性使它能适应广泛的生存环境,而且在一年之中不论日夜都可以活动,不像其他的爬行动物,因为需要日光保持体温而只能在夜间活动。龙通常有翼,而且为了减轻体重,骨骼中空。有一些龙,通常是幸存下来的古老种类,没有翼且有着粗短的腿。这些上古的幸存者通常非常聪明而且好斗,它们被归类为‘深渊之虫’,而且面临着绝种。”我可以肯定,这段关于龙的介绍可以让绝大部分东方人瞠目结舌。除去形象上与马头、鹿角、蛇身、鱼鳞、鹰爪、鱼尾,“神龙见首不见尾”的四圣兽相去甚远不说,单是“爬行动物”四个字就足以让自诩为“龙的传人”的我们跌破眼镜。

这个时候你在游戏中看到西方魔法世界里造型怪异的龙,除了对其有点视觉效果感觉外,还会惊讶吗?

在《完美世界》中,登上祖龙城堡,看一双双龙戏珠,体验来在中国奇幻的龙之魅力。一种力量与稳重的调和、一种伟岸与安全融合,这样的感觉也许也只有龙的传人更能体会。

法器飞行和鹏翼——

东方飞行的多样化和西方想象的缺失

人类很早就有遨游天空的梦想。当思维和智慧诞生的那一瞬间,人类的视野便离开了脚下的大地。茫茫天宇,日出日落,星月灿烂,那里到底是一个什么样的世界呢?这种神秘和敬畏一直伴随着人类文明的发展史。于是,就有了许许多多美丽的神话和传说,有了漫游天宇,超越自然的诸多天神。

在对待飞行问题上,东西方的差异非常巨大。就中国而言,古代的人们,为了生存,必须和大自然进行斗争。为了征服自然,必须利用人类的智慧发明和利用各式各样的工具。当看到天空中自由自在飞翔着的麻雀、燕子、老鹰等的时候,人们也一定渴望能像鸟儿一样长出一对翅膀,驰骋在辽阔的天空上。正如韩愈的诗句写道“我愿生两翅,扑迹出八荒。”

限于古代相当落后的生产力与科学技术水平,人们对飞翔只能局限于梦想寄托于神话和传说而矣。(嫦娥奔月)、(牛郎织女)、(西游记)等一批流传民间的神话故事,至今仍被津津乐道。演化到现在的奇幻小说,中国的飞行系统可以说是多种多样,太上老君的青牛,观音菩萨的莲花座,孙悟空的筋斗云,哪吒三太子的风火轮以及受武侠小说影响而产生的飞剑等等,在中国人眼里可以飞的東西简直五花八门,每一种东西都能在中国奇幻中被踩在脚下,遨游天地之间。

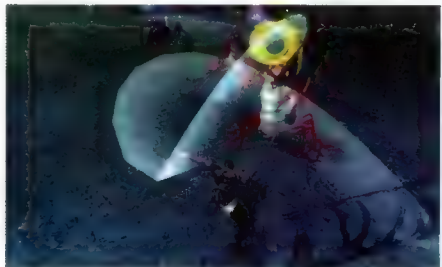
相比中国奇幻飞行的多样化,西方在神话和魔幻中的飞行设定则比较匮乏。魔法师不能飞行,只能利用魔法阵进行跳跃穿梭。可以说飞行的天使,是因为长了翅膀。除了被驯养的狮鹫可以载人飞行之外,其他的飞行设定极其普通。因此受西方飞行想象缺失的影响,西方的魔幻网游,基本都是宣扬魔法和飞行,很少涉及到飞行。

中国本土的奇幻网络游戏基本都注重飞行系统或者是法器系统的设计,特别是在《完美世界》中,它的飞行设定汲取了中国本土奇幻的优秀之处。《完美世界》的真3D飞行系统一直是官方大力宣传的一大亮点,各位玩家也早已期盼已久。“飞行”在游戏中并不是一项贵族运动,只需要等级到达10级,并拥有飞行道具,即可进行飞行,这是任何一位玩家都能轻易做到的。对于玩家来说,可以充分享受中国化的奇幻乐趣,在飞行设定上不仅有翅膀、飞剑,还有风火轮、飞艇等各种魔法和飞行做辅助。“飞行”作为全民运动,在《完美世界》迅速地普及开来。

可以说,某种程度上,欧美奇幻游戏的世界背景和种族设定大多来自于欧美顶级奇幻手册《龙与地下城》。因此,能够和《龙与地下城》的故事氛围重合的,也就具备了“奇幻”要素的成功基础。

其实笔者并没有去争论究竟哪种风格更加优秀,因为那样根本没有意义。黑的深邃凝重,白的灵动飘逸,本来就有截然不同的特色。天上人间,原就各有千秋。

只是在西式魔幻充斥市场,《龙枪》与《魔戒》等深色的包装占据视线,我们不得不费力记住诸如墨菲斯托之类复杂绕口的名字时,我们是不是也该好好想想本土文化在哪里?中国奇幻在哪里?也许《完美世界》中的一切设计理念,都会为我们传达这些内容,中国文化也是值得我们为之迷恋和骄傲的。■



神迹



《神迹》人物志

每天，我们都会在神迹的世界里遇到各种各样的人，他们或神姿疲惫，或身影忙碌，或满脸幸福，或愁断天涯。在这个漫天风雪的九天十地里，所有人在为着明天而奔波。

天空原本是苍白的，正因为有着你的存在，逐渐变得有了颜色。

有人地方，就有了世界。

姓名：凤凰天香

职业：战士

梦想：做一名浪迹天涯的运镖师

“传奇百区”有奖问答 及感言征集活动

《热血传奇》的运营已迈入第四个年头，运营者也即将迈入 1000 天。为庆祝《热血传奇》辉煌的开局，《荣耀电脑与游戏》特联合盛大网络举行此次“传奇百区”有奖问答及感言征集活动，欢迎广大网友参加。

活动规则

我们将以盛大官网的问答中间抽取 50 名，从《热血传奇》主题 T 恤衫一件，排名前 50 位优秀玩家感言的作者也将获得《热血传奇》主题 T 恤衫一件。我们将再从活动中抽取 10 名最佳问答感言，并赠送 T 恤衫一件。

“传奇百区”有奖问答

- 1.《热血传奇》第 100 区的名字是什么？
- 2.《热血传奇》最早是在何年何月开始公测？
- 3.“天下第一战”是在哪一年举行的？
- 4.《神迹》的剧本是哪一年推出的？
- 5.2006 年 3 月 1 日盛大推出了什么新装？

活动时间

9 月 1 日 - 9 月 22 日

注意事项

请参与有奖问答的网友将答案和感言寄至本编辑部，信封请注明“《热血传奇》有奖问答”，信封背面请注明“《热血传奇》有奖问答”。请参与感言征集的网友将感言寄至《热血传奇》的运营部，信封请注明“《热血传奇》有奖问答”，信封背面请注明“《热血传奇》有奖问答”。如有疑问，请至盛大网络客服中心（96000）或盛大网络客服中心（96000）咨询。



神迹的岁月不会是你一个人独舞的孤独舞台。当音乐响起，幕布徐徐拉开，展现在你面前的会是一段怎样的精彩人生？春的浪漫、夏的热情、秋的悠扬、冬的忧郁，神迹镖师游走于神迹世界的各个角落，天机、桃源、凉山、冰雪荒原，都留下了他们的身影。

在这个永无宁日的江湖，镖师这一行越来越难做。要保的镖越来越贵重，报酬也水涨船高，镖师陡然成了三界中的热门职业。但事事总有正反面，有保的当然也会有劫的。盗匪的猖獗也是令人无法想象，连白天都是劫镖连连，不管你武功多么了得，他们总会使出车轮大战和你周旋到底。打不起总还躲得起，日夜运镖往往是镖师的必修课。

望着闪亮的北斗星，行进在漫漫长夜中，思绪也随之浮想联翩。穿过幽深的桃树林，飘散的残叶落在肩头，总有那么一种英雄孤独的感觉缠绕心头。从苍茫的凉州城到冰雪荒原，一路艰险，一路厮杀，同伴之间的协作是押镖长夜中最为温情的一笔。镖师不是一出独舞，它更是大家的舞台，在这舞台上，所有人都是主演，演绎着彼此的真诚和友谊。

人人都知道，镖师最忌讳一人落单，纵使使他武艺超群，总架不住劫镖的人多，他要面对的是一哄而上不讲江湖规矩的亡命之徒。所以，当我作出一个人上路的时候，我知道朋友们都在心里为我捏着一把汗。但我没有犹豫，一个人一辆车，缓缓从小镇出发。为什么要这么做？我没有想过，也许只是为了那份孤独。

出发前，我想到了危险，想到了死亡。但我没有想到的是，漫长的押镖路途却因一抹红色的出现而发生了变化，我的性格也因这抹红色而永远地改变。

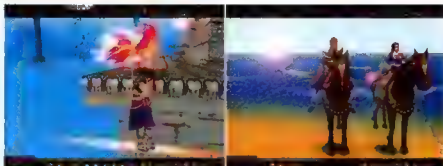
这抹红色自始至终没有和我打过招呼，只是一路默默地跟随着镖车。尽管时常有流寇和土匪来骚扰，她见我一人应付游刃有余，也只是停下来在一旁观战，并不出手。

她的身影时近时远，有时以为她离开了，转眼却又见到那抹明亮的红色出现在镖车后面。我想极力表现出不在乎的样子，但当那抹红色消失时，心中却有一种说不出的空虚，于是停住脚步，在原地等她。

血性和搏杀似乎是男人的专利，战场上战鼓瑟瑟，振人心脾，让男儿的热血沸腾。成功固然英雄，而一曲霸王别姬式的哀歌又何尝不让人回味无穷。其实女人也是如此，依附英雄的凄美永远不是神迹中女玩家的向往，她们憧憬的是西施的大义、貂蝉的美貌、蔡文姬的才学和穆桂英的勇气，她们要靠自己的力量立于这天地三界。携手押镖是对她们的梦想的最好诠释，漫长路途中的艰辛与磨难绝不是常人可以想象的，而任何苦难都不会让这些真正的巾帼英雄们退缩。

有一名同样热血的女子陪伴左右，我的心中也平添了几分自信。虽然她不善和我说过一句话，也不曾动过一次手，只是默默地跟在镖车后面，但我知道，当我身陷险境的时候，她一定会出手。我相信这种默契。





在押镖的途中，走过山花烂漫的桃源镇，无数成双结对的蝴蝶在身边飞舞，漂亮极了，只有食人花甚是讨厌，时不时地骚扰几下。骑着心爱的枣红马，在天机城郊外的平原上飞奔，有一种驰骋江湖的痛快。凉州城外黄沙漫天的大漠上，盗匪出没于风沙走石之间，不经意就杀你个措手不及。以往走过这些地方时，无论身边有多么秀丽的风景，我都不愿欣赏。我的神经时时紧绷着，准备应付随时可能出现的危险。而现在，即便是遭遇劫掠的土匪，在我看来，也成了一种享受。因为我已不再孤独。

一路平安，到达目的地。没有告别，那抹夜色渐渐消失在视野中。同是天涯沦落人，相逢何必曾相识。

姓名：紫黛河

职业：方士

梦想：走进神秘九大土地三界，寻找最美的风景

有人喜欢策马扬鞭驰骋在天机城的郊外，有人喜欢桃花遍野的桃源镇，有人喜欢大漠孤烟的凉州城，有人喜欢她洁白的冰雪荒原。神秘三界美丽风景的缤纷多彩令你不得不动心。绿的灿烂，粉的甜美，黄的磅礴，白的纯净，色彩是心情的写照，在神迹里，你的每一份喜怒哀乐都能得到最美的描绘。当初来神迹时我第一眼就看上了天机四方的古城和那继续灿烂的风景。第一次打怪时的不安、第一次得手后的刺激、第一次升级时的喜悦，都留在了这片土地上。还有她，曾以为会永远守在她身旁，现在才知道，无论多么深重的感情，总会有离别的时候。

我一直相信异性之间的友谊最为珍贵，它比爱情要少一些浓烈缠绵，却又比同性间的友谊多一份默契与体贴。偶然的一次邂逅，郊外作战的一次掩护，温暖的友谊就这样诞生了。

虽然有时也会猜测两人之间的默契能否擦出别样的火花，但友谊最终没有转化为爱情。对于我来说，要维持一份异性之间的友谊并不容易，当爱情介入后，友情就会慢慢转淡。爱情可以演绎出一份炙热之手的长相厮守，而友谊转淡了却只能留给自己，也许只是一个背影，一份淡淡的回忆。站在天机城堡上，向下眺望我们曾一同战斗过的地方，我的脑海里会留下一抹绿草。曾经的啼笑怒骂，曾经的年少轻狂，一切都历历在目。我想知道，当你有一天退隐江湖，在夕阳下想起往事时，是否也会触动你心情的涟漪？

你说你不喜欢磅礴壮阔，于是我们来到了粉红色的桃源。花丛中纷飞蝴蝶，满地飘散着桃叶，郊外那几间和周围环境浑然天成的茅屋，每一处都留下了我们的影子。继续走下去，眼前豁然开朗，大片的蓝色映入眼帘。和你曾一起遥望大海对面的幽兰岛，猜测着岛上的种种故事。

这里曾是浪漫开始的地方，爱情的故事如同粉红的甜美一样，在我们心底蔓延。一波波的海浪把我们的脚印冲刷干净，而和你一起光着脚踏着海浪的情景，却永远留在了我的心中。

粗线条的轮廓，满眼的黄沙，嶙峋的石块，奔腾的马队，风尘仆仆的脸，孤独的小镇。你陪我来到了凉州城。少年剑客，强悍悍匪，虚度游侠，刺喉烈酒，无情鲜血。超越历史的时空，超越真实的琉璃，刀刀快意恩仇，剑剑例不虚发。这里没有旁观者，我的热血再澎湃。

还记得吗？你夸赞过我的每一次出刀都超级漂亮，一招致命，从不拖泥带水。你说为保护自己的女人挺身而出是浪漫的侠义，被别人的鲜血打磨是悲壮的侠义。在漫天的黄沙、林立的怪物面前，在苍凉的血义和温情的目光下，我们一同成长。

雪一直下，慢慢的，地上由无到有，由少变多，由薄而厚，渐渐积起了雪。走在路上，便会“嘎吱”、“嘎吱”的响，听起来很惬意。放眼望去，一片银白，最丑陋、最可爱的、最温柔的、最凶残的，天地万物都给自己披上了一层掩饰的外衣。在雪的伪装下，一切仿佛变得那么美好。还记得身边的你曾被漫天的大雪感动，你说你有一种“乱花渐欲迷人眼”的感觉。雪一直下，渐渐的，地上有了人的踪迹，就象歌词里写的那样，有的深、有的浅、有的直、有的弯。正如我们的友谊。那一天，我们笑着，一起伸出脚，在雪地上留下了一对脚印。

如今我又站在这里，踏出了自己的脚，慢慢地，轻轻地。我只留下了一个脚印。

姓名：紫韵

职业：刺客

梦想：寻找由剑入道那一瞬间的美丽

天涯有多远，让我万水千山地扶着路遥。

真爱有多远，让我辗转于岁月轮回，追寻着不变的痴恋。

曾经花飞人倦，泪光迷迭深夜无眠。

曾经挥剑带红，却断不断情义绵延。

无尽相云道水层叠，几世悠悠，爱恨两难……

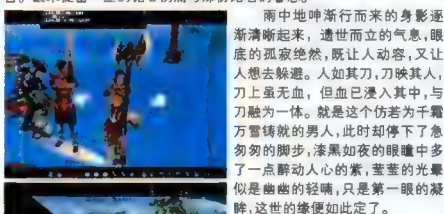
滴落的细雨被汗水，以晶莹的柔媚暂时洗刷净了凉州城斑驳的血渍与令人作呕的瘴气。

一切都沉湎于朦胧所笼罩的静逸之中。没有那魔妖灵的阴沉低吼，没有兵器相击被破衣的嗤鼻叹息，有的只是为这两所占据而剥离的一方幻梦般的净土，虽然只是短暂的。

雨，润湿了这片几百年未被遗忘的土地，松动了这一方被恶灵所侵占诅咒的土壤，无意中唤醒了尘封千年的往事与记忆……

紫韵终于摆脱了无边的黑暗，从混沌无觉的沉睡中醒来，我早就知道这一世我依旧无法把你忘记。曾经的每一幕记忆都是一张反复精致的铜版画，每一刻划痕，我都细心地珍惜。今世，我还要以绝美的姿态出现在你无法提防的刹那，旋转起那不能接受也不能排拒的命运。

地坤：缘何梦见她，辗转反侧而心乱如麻。梦中她含泪的笑颜时而遥远朦胧，似隔万水千山；时而近若咫尺，如蝶落于心间。梦中的泪晶莹剔透，似要滴落我的衣襟；她的笑婉约绝美，似是浓得化不开的深情难言。醒来徒留一室的铭心伤痛与那份无奈的眷恋。



雨天地坤渐行而来的身影逐渐清晰起来，遗世而立的气息，眼底的孤寂绝然，既让人动容，又让人想去躲避。人如其刀，刀映其人，刀上虽无血，但血已浸入其中，与刀融为一体。就是这个仿若为千霜万雪铸就的男人，此时却停下了匆匆的脚步，漆黑如夜的眼瞳中多了一点触动人的心弦，莹莹的光晕似是幽曲的轻响，只是第一眼的凝眸，这世的缘便如此定了。

紫韵：我知道我们的命运必然会再次相遇，因为注定你向我而来，为我而飞，而我亦注定为你的眼眸而再次沉沦，可惜今世的我只是一颗石，只因前世你珍藏住了我流下的最后一滴泪，我的灵魂便锁于这滴泪中，带着巨大的爱恋辗转千年。以痴心铸形，以深情着色，经受岁月的冲刷，等待与你的再次相遇。

地坤：紫韵？很美，和她滴落的泪一样美。

数日后，幽兰岛上，虽有风吹柳轻摇的婀娜，却遮掩不住遍野的血骨残骸。曾经山明水秀的洞天福地已变为现今痛苦深怨的人间炼狱。即逢乱世，唯有强者得以存活，正如此时的地坤，几番的生死相搏，残留下来的只有模糊的意识。

地坤：刺骨的疼，却也痛快。刀出血溅，花飞万点。原来生与死的距离如此的近，也是如此的简单。不知何时才会有抹色彩，来填补我生与死之间的这段空白。紫，你闪烁如星辰一样的光芒能给我什么的答案吗？

紫韵：疼，很疼，我的心也好痛，时刻感受着我的悲，你的苦，而你痛苦时颤动的脉搏。虽然无法表白因你而生的种种心情，但我如若星辰一样的光芒，将永远为你闪耀，只要你的生命中有我的印迹，便已足够。

该来的来了，来了如何。

不该走的走了，走了无奈。

一切回归于静。■





《神迹》之“冰凉封印”

神迹1.76版“冰凉封印”启封在即，尘封千年的记忆，埋葬许久的秘密，在这七月间为你一一展现。三界的命运与每个人息息相关，你所做的每一次决定和努力，都将给自己和身边的所有人带去力量和希望。

命运的链条把神迹世界中的每一个人无形地连接在一起。“冰火屠魔”、“神冰利剑”、“冰临绝境”，让你在广阔天地之间挥舞手中的宝剑，成就三界王者的愿望。

叱咤风云，精彩暑期，欢乐尽享。

冰凉第一章：冰火屠魔

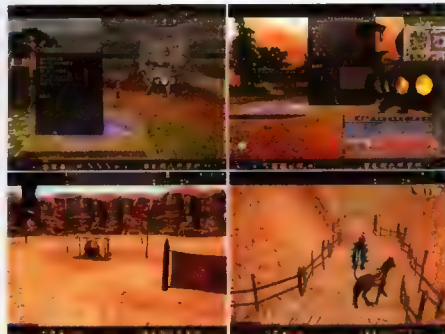
个人英雄固然值得世人称道，个人英雄固然值得世人仰慕，个人英雄固然可以称雄一时，雄霸一方。前有“后羿射日”凭一己之力拯救人间的精彩一画，但他却无法阻止心上人偷吃灵丹、独守月宫的悲哀和凄凉。命运就是如此让人难以掌控。当正义和邪恶摆在眼前时，他一人的挣扎和抗争有怎能强过上天对他的一个小小愚弄？

神迹的宿命

注定是一场正义与邪恶碰撞，注定是一场生与死的较量，注定是一场一个人的战争，一个注定了的悲剧。

要用生命的代价去化解。在赤眼的梦境中不断重复着这样的情境，一次次的从梦中惊醒，面对镜中的茫然、困惑和迷离。随着年龄的增长，梦境中的情节越来越真实，盘古一族异能的直觉告诉他这并不是一个虚幻的梦，也许这就是他的宿命。为了防止心魔的突然爆发，危害到族人的安全和人间的安宁，他命人打造了一座冰封祭坛，告诫族人如果魔君出现，危害到人间，就要把它封入祭坛的神鼎之中。也只有神鼎中寒冰的极阴之气，才能震慑魔君炽烈的极阳之气。

赤眼终于抵挡不住心魔的控制，阴暗逐渐扩张，迷失了他的心智，魔君的本性露无疑，烈火岩浆在人间肆虐炼狱地煎熬。盘古一族的长者们眼看全族人的希望一时之间成了千年所要消灭的魔化化身，他们再也坐以待毙，集齐族内九大长老的神力，再加上神鼎的力量，和赤眼内心仍未泯灭的良知，灾难终于得以平息。



数千年来，人间再也没有遭到魔道侵袭，人们也淡忘了赤眼神鼎的故事。盘古一族也沉沦在人群之中不复存在。可如今尘封魔君千年的神鼎能量即将耗尽，人间有再一次陷入魔道控制之下的危险；神鼎四周的封印也已完全消失，赤眼魔从沉睡中渐渐复苏。所有这一切都预示着新一轮灾难的降临。没了盘古一族的保护，人间将用什么力量去和魔道抗衡？

恢复封印

为了镇压赤眼魔，使他继续沉睡下去，人们必须恢复封印之光的力量。要恢复封印之光的力量，必须首先取得镇妖冰物。

然而镇妖必需的冰物无法直接获得，它需要每个人到神迹三界的各处去收集。有了足够的原料，还需要亲自调配成镇妖冰物，才能增强封印的力量。此间的困难和艰辛可想而知。

初夏季节，三界已经酷热难当，温度却仍在节节攀升。这是赤眼魔渐渐从沉睡中复苏的迹象，只有补充神鼎中寒冰的极阴之气，才能震慑住赤眼魔炽烈的极阳之气。于是仙魔纷纷行动起来，搜索九天十地之间能够恢复神鼎封印能量的镇妖冰物。根据上古留下的典籍，占卜老者向众仙魔提了一些建议，以便早日恢复神鼎能量，镇镇魔君。

建议材料：菊花。菊花气味清香，自古被医师看作有清凉解热功效，而且容易采集，被列为清凉材料首选。

建议材料：罗汉果。罗汉果向来具有很高的营养价值和药用价值，尤其在去火解热方面，用来增加冰凉能量也不失为理想的选择。

建议材料：杨梅。刚刚入夏，正值杨梅的丰收季节，杨梅也正是眼下最受欢迎的时令水果，加入神鼎定能添加不少冰凉能量。

建议材料：柠檬。金黄澄亮的颜色，活泼可爱的外形，酸酸甜甜的滋味，鲜嫩多汁的口感，入选冰凉材料行列当属众望所归。

建议材料：泉水。山间小溪的泉水总是清冽冰凉，透人心脾，山间樵夫头昏胸闷时常用来清热解乏。普普通通的山间泉水，冰凉程度十分惊人。

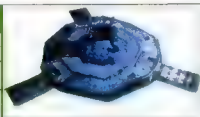
建议材料：深渊泉水。所谓万丈深渊有清泉，幽静山谷中的小洞，终日光照不足，不受外界阳气侵袭，集至阴之气，寒气逼人，用来去火镇鼎，再合适不过。

建议材料：碎冰。出自于水而寒于水，用它来给神鼎降温，合情合理。

建议材料：冰块。顾名思义就是大块的冰，功效同上且效果更好，而且



神鼎星光	任务目标奖励
亮起六道封印之光	双倍经验，怪物爆钱
亮起六道封印之光	双倍爆率，怪物屠城
亮起全部封印之光	双倍经验，怪物屠城



(特别提醒：活动期间，每个为此作出努力的仙魔个人，将会得到意想不到的奖励。)

便于携带,实乃冰凉佳品。

去热消暑,震慑妖魔,不同人有不同的选择,而目的却是一样的:增加神鼎封印的能量,拯救三界。

魂断三界

赤眼魔的复苏将是一场人间浩劫,需要每个人都拿出自己的一份力量才能克制妖魔。人人行动起来往神鼎之中添加一定数量的镇妖冰物,神鼎周围的封印之光就会重新逐一亮起。

当冰封神鼎四周的封印之光全部亮起时,赤眼魔将再一次被封入神鼎之下。届时神鼎彩光将遍照三界,天神的恩泽也将降临人间。

冰原第二章,冰封剑魂



剑魂出世横扫千军,攻无不克战无不胜。在这样的神兵利器的感召下,想得到它的人趋之若鹜,封印守护兽也难以阻止每一个成就英雄的欲望。剑魂附体,所向披靡,驰骋三界,心动不如赶快行动。

剑魂出世

第一重境界,手中有剑,心中亦有剑。

第二重境界,手中无剑,心中有剑。

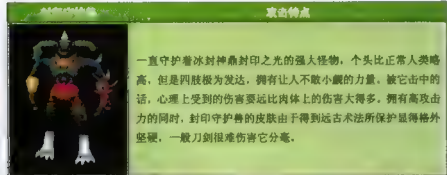
第三重境界,手中无剑,心中亦有剑。

天人合一剑魂出世,试问英雄剑指何处?

赤眼魔君开始复苏,强大的黑暗力量聚集起来,肆虐人间大地。与此同时,统治三界的仙魔力量却渐渐暗淡下来,众仙魔虔诚的祈祷也失去了作用,黑暗力量要使整个世界变成地狱一般。

传说上古年间的那场仙魔大战格外激烈,当时号召了千万魔界余孽的赤眼魔君在西山之巅与仙界众神展开厮杀,厮杀分外惨烈,整整持续了一百余年也未见结束。战事殃及万物苍生,人们生活在水深火热之中。

古老的传说即将变成现实,三界之间开始骚动。想要拯救三界的英雄,到处打听石中剑魂的下落。通灵仙物需与人间五行元素合成方能归元,搜集到“火、土、水、木”四行符咒才能换得“金”之符咒的信任,此时“石中剑魂”的藏身之处才会自动现身。要得到石中剑魂绝非易事,密室之中处处暗藏杀机。



职业特点

一直守护着冰封神鼎封印之光的强大怪物,个头比正常人类略高,但是四肢极为发达,拥有让人不敢小觑的力量,被它击中的话,心理上受到的伤害要远大于肉体上的伤害大得多。拥有高攻击力的同时,封印守护兽的皮肤由于得到远古法术所保护显得格外交坚硬,一般刀剑很难伤害它分毫。



五行符咒

“火、土、水、木”四个符咒出现在三界各处,只有能够取得四符才能换取“金”之符,之后你才有资格挑战守护“石中剑魂”的封印守护兽。

“石中剑魂”蕴藏着的强大力量,吸引了无数仙魔前往争夺。你只有在众多的挑战者之中证明自身的实力,才能赢得剑魂的青睐。

冰原第三章,冰临绝境

天有天人外有人,在这魔君出世的危急时刻,无数仙魔倾巢而出,想在这乱世之中成就自己一番伟业。乱世才是英雄施展拳脚的绝佳舞台,古有平王之战稷将白起凭一己智谋和胆识,率领秦军横扫赵国45万大军,今有魔域求生的考验叫人热血沸腾,不由自主前去一试身手,希望留名于神迹的“青史”之上。

五行勇士

绝处逢生杀机阵阵,英雄不问出处只讲实力。过五关斩六将横刀立马披荆斩棘,试问天下谁是真正风流人物。

在盘古一族与赤眼魔君一役中,盘古族人耗尽了所有的生命和力量,渐渐消失在大地之间。但世间有一种传说,在人间还留了几位盘古族后人,他们隐姓埋名过着凡人的生活。

传言此四位长者就是当年的五行勇士,他们已经隐退在白玉岛上千余之久,苦苦寻觅着屠魔英雄的出现。四位长者知道已时日不多,穷尽一身之力在岛上修成一间密室,用以考验真正的英雄。曾有一位勇士得以在此神室修炼,虽然终因难忍痛苦半途而废,但最后也都名震三界。

据说此处烈焰围绕危机四伏,无数怪物手持武器露出狰狞的目光。受考验者需身轻如燕,敏捷超常,穿梭在怪物之间方可成功。此处考验着人们毅力和耐力的极限,只有体内流动着盘古后裔的血脉之人,才能表现出勇猛无比、智慧超群的能力。但即便他们,也需要经过神室中重重考验才可激发体内蕴藏的神力。

冰原勇士

绝境之中怪物横行,自认有能力的仙魔都想挑战自己的极限。在神迹三界各地,天机城、桃源镇、凉州城附近分别有告示栏,仙魔可以在那里查询各自所创造的惊人记录。发挥出最大的潜力,爆发出最强的能量,你的名字就可能出现在这个榜单之上。

炼狱魔域

这是一个远古时代遗留下来的遗迹,兵器架上的绝世兵刃显示了这里曾经是高手过招的地方。而现如今整个房间里,却是怪物横行肆虐,让人望而却步。曾经有一些胆大的仙魔想去里面探险一下这些绝世兵器,却都走上了不归之路。



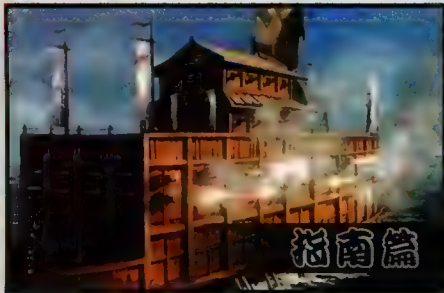
信長の野望

【革新】

戦国崛起之書

文/讀者特稿

光 公司的最长寿游戏系列——“信长之野望”推出了最新的第十二代作品——《革新》。本作最大的特点就是运用全3D技术营造了一个全日本一体化的地图，将所有的游戏活动都从一体化的地图上得到体现，同时使用准即时化的操作模式，并重点鲜明的突出本作的核心要素——技术革新系统。上述三点就是《革新》带给各位信长系列玩家最大的全新体验。本作在很多操作方式和游戏模式上已经和前作《天下创世》有比较大的区别，也增加了很多新玩法，所以我们将本文中——为玩家详细介绍。



1. 读取游戏进度：不多解释啦。
2. 开始全国统一模式：传统的日本统一模式。
3. 开始地方统一模式：新制的地方统一模式，只需要完成一个大地区的统一就可以了。比如：九州统一、四国统一等。不过，地方统一模式无法开启历史事件。
4. 教学指南：就是专门针对游戏的教学篇。

5. 新武将登录：新武将登录，因为是日文版，所以很难正常输入，建议下载特别补丁登录器。[<http://www.koeichina.com/Article/patch/200506/147.html>]
6. BMG 鉴赏：背景音乐欣赏，一共 36 首。
7. 网络资料：就是设置网络连战，需要正版 CD-KEY 和 Netjoy 注册支持。



1. 1555 年 5 月 尾张统一
2. 1561 年 9 月 龙虎相击
3. 1570 年 6 月 义弟离反
4. 1582 年 1 月 如梦幻幻
5. 特别剧本——1557 年 7 月
群雄集结(任意模式通关一次即可出现)



进入《革新》主游戏界面，可以看见一张巨大的 3D 日本地图，游戏界面的上方时间显示和时间轮盘（三档控制速度），以及大名的名声、金钱、兵粮数量的显示。因为本作采用的是准即时制，轮盘就是跑时间的时候用。当然，点击自己的地点就会有游戏的指令出现，在安排工作和指令的时候，时候都是停止的，当你一按“进行”，游戏时间就开始转动了。游戏分 7 大类游戏指令，分别是：内政、人材、军事、战略、外交、赏罚、委任。下面将针对着 7 大类游戏指令进行详细的介绍和心得说明(本作的地点一共分城市、港口、支城三类，支城和支城因为特殊地点，指令内容不全。故在此只依托于城市指令做主要介绍)。

1. 内政指令

【建设】设施的建设是本作所有活动的基础，是内政中最根本的立足点。本作的内政建设体系首次秉承了“三个臭皮匠顶一个诸葛亮”的三人合作制度。一项设施建设命令，每次最多可安排三个人为一组，修建三个设施。系统会根据各自能力输出一个完成的时间表。注意：内政能力的低高低只决定完成时间的长短，而消耗金钱是固定的。为了让各位玩家清楚的了解内政建设各设施的要点和功能，特整理下面的列表，以供参考：

野开					
设施名	费用	耐久	周回可建设数	功能说明	
农村	600	800	兵粮、特殊	——	
武家町	600	800	金钱、防御	——	
职人町	800	800	学会、兵器	——	
商人町	800	1000	金钱、兵器	客人来访，家室购入可能	
门前町	800	1000	兵粮、防御	僧侣来访，家室购入、技术传授、调停可能	
公家町	800	1000	学会、特殊	公家来访，家室购入、官位获得可能	
南蛮町	1000	1000	兵器、防御、特殊	南蛮人来访，家室购入、技术传授可能	
金钱					
设施名	费用	耐久	生产效果	功能说明	
市	200	600	500	每个季度金钱收入	
南馆	300	800	300	每个季度金钱收入，[内政]调查可能	
兵粮					
设施名	费用	耐久	生产效果	功能说明	
畑	100	600	300	每个季度兵粮收入	
渔户	200	600	400	每个季度兵粮收入，海岸边建设可能	
水田	400	1200	1800	兵粮收入增加，[内政]调查可能	
学会					
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明	
足轻学会	500	1600	足轻学会	足轻技术获得必要	
骑马学会	500	1600	骑马学会	骑马技术获得必要	
弓学会	500	1600	弓学会	弓技术获得必要	
铁炮学会	500	1600	铁炮学会	铁炮技术获得必要	
兵器学会	500	1600	兵器学会	兵器技术获得必要	
水军学会	500	1600	水军学会	水军技术获得必要	
筑城学会	500	1600	筑城学会	筑城技术获得必要	
工房					
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明	
破城堀工房	600	1200	破城堀	破城堀建造实行可能	
攻城堀工房	800	1400	攻城堀	攻城堀建造实行可能	
大濠工房	1000	1600	大濠	大濠建造实行可能	
防御					
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明	
栅	300	1200	——	敌部队来袭，自动弓攻击	
铁炮塔	500	1800	铁炮塔	敌部队来袭，自动铁炮攻击	
特殊					
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明	
兵舍	400	1000	——	[幕兵]实行可能，募兵基数1000	
牧场	300	600	牧场	军马[调达]实行可能，调达基数1000	
牧场池	400	600	铁炮锻造	铁炮[调达]实行可能，调达基数800	
汤治场	300	800	——	作兵回复速度、潜入潜留率上升	
工匠馆	300	600	——	铁炮耐久回复	
总兵宅	100	600	——	计略回避率、攻城成功率上升	
造船所・港口相关建设设施					
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明	
开船造船所	600	1200	开船	开船制造实行可能	
安宅船造船所	800	1400	安宅船	安宅船制造实行可能	
铁甲船造船所	1000	1600	铁甲船	铁甲船制造实行可能	

注：特殊指令。

[真]：其效果是隔除，可以修建在任意位置，如果敌人靠近周边地区，就可以启动，一旦成功，敌人部队会受到损害，而且谨慎，不过可能会有失败率哟！还有损失此设施，甚至连周边建筑都要被破坏，建议慎重使用。

[再开]：就是那些重新开始建设那些因为各种原因中断的修建的设施。

[撤去]：就是撤掉此设施，另外重新修建。

【技术】技术革新体系是本作的核心，对于技术的研究和追求是本作的核心要素，各位玩家们相信对此都非常重视，本作中技术分为八大体系，为了方便各位玩家全面了解技术体系的全貌，列出下表以供参考：

足轻技术					
技术名	费用	学会	属性	必要技术	功能说明
足轻学会	1000	0	A	——	步兵系统技术的基础
金时鞍	2000	2	C	——	足轻队攻击+5
单鞋	3000	6	C	——	足轻行军速度+6，士气下降速度减半
三同枪	5000	12	B	——	足轻队攻击+4，防御+3
副丸	8000	16	B	——	足轻队所受足轻系战法损失减半
军太鼓	10000	20	B	——	足轻队士气上升速度+30%
当世具足	15000	28	A	——	足轻队所受骑马系战法损失减半
十文字枪	20000	32	A	三同枪	足轻队攻击+8，防御+6
横枪	25000	36	S	——	提升足轻队战法连破
神枪术	30000	40	S	——	足轻战法威力+50%

三河响 德川足	-	-	-	-	德川家 长宗我部	防止足轻队混乱、逃走 足轻队伍恢复力上升
骑马技术						
技术名	费用	学会	属性	必要技术	独自技术	功能说明
骑马学会	1000	0	A			骑马系统技术的基础
牧场	2000	2	C			可以建造牧场
蹄铁	3000	6	C			骑马系行军速度+6，士气下降减半
马上枪	5000	12	B			骑马部队攻击+4，防御+4
马枪	8000	16	B			骑马系所受足轻战法攻击伤害减半
旗指物	10000	20	B			骑马队士气上升速度+30%
耳覆	15000	28	A			骑马队所受骑马系战法损害减半
良马生产	20000	32	A	马上枪		骑马队攻击+8，防御+6
拍牛	25000	36	S			提升骑马队战法连破
赤备	30000	40	S			骑马战法威力+50%
风林火山					武田家	骑马队战法发动时，敌冲锋率上升
军神					上杉家	骑马队斗志上升，速度+30%
弓						
技术名	费用	学会	属性	必要技术	独自技术	功能说明
弓学会	1000	0	A			弓系统技术的基础
轻弓	2000	2	C			弓系速度+6，士气下降减半
远矢	3000	6	C			弓部队射程+1
强弓	5000	12	B			弓部队攻击+2，防御+4
马骑弓	8000	16	B			弓骑马编制可能
竹束	10000	20	B			弓队所受铁炮战法损失减半
速射法	15000	28	A			弓部队射速+5
强快弓	20000	32	A	强弓		弓部队攻击+4，防御+8
步箭	25000	36	S			弓队所受弓系战法损害减半
楼矢	30000	40	S			弓部队战法连破率上升
与一的弓					今川家	弓部队战法威力+50%
铁炮						
技术名	费用	学会	属性	必要技术	独自技术	功能说明
铁炮学会	1000	0	A			铁炮技术的基础
铁炮锻造	2000	2	C			铁炮制造可能
早伞	3000	6	C			铁炮部队速度+6，士气下降减半
铁甲	5000	12	B			铁炮部队攻击+2，防御+4
马上筒	8000	16	B			骑马铁炮编制可能
火药改良	10000	20	B			铁炮部队射速+1
连式銃	15000	28	A	铁甲		铁炮部队射速+10
元寇銃	20000	32	A			铁炮队攻击+6，防御+8
铁炮	25000	36	S			铁炮、弓系战法损害减半
半钟	30000	40	S			铁炮战法连破率上升
鐵口					岛津家	铁炮攻击使敌混乱率上升
远当					神木家	照准度精确上升
段硝					织田家	铁炮威力攻击+50%
兵器						
技术名	费用	学会	属性	必要技术	独自技术	功能说明
兵器学会	1000	0	A			兵器系统技术的基础
破城堀	2000	2	C			破城堀工房建造可能
台车	3000	6	C			兵器部队速度+6，士气下降减半
南蛮铁	5000	12	B			破城堀、大濠破坏力+10
攻城堀	8000	16	B	破城堀		破城堀工房建造可能
车盾	10000	20	B			兵器队防御+15
制国	15000	28	A			兵器制造时间减半
大濠	20000	32	A	攻城堀		大濠工房建造可能
射角箭	25000	36	S			大濠射速+1
炸裂弹	30000	40	S			大濠威力+20，战略、兵器破坏可能
国制					大友家	大濠攻击速度+20
水军						
技术名	费用	学会	属性	必要技术	独自技术	功能说明
水军学会	1000	0	A			水军技术的基础
开船	2000	2	C			开船造船所建造可能
大型船装	3000	6	C			水军队速度+6，士气下降减半

席板	5000	12	B		舰船所受铁炮攻击伤害减半
水雷	8000	16	B		水雷获得“水雷”战法
安宅船	10000	20	B	关船	安宅船造船所建造可能
水割法	15000	28	A		造船时间减半
龟舟	20000	32	A		船队守备+10
总舟	25000	36	S		舰船遭受弓战法伤害减半
铁甲船	30000	40	S	安宅船	铁甲船造船所建造可能
熔炼失火				毛利家	舰船遭受弓战法伤害减半

技术名	费用	学会	属性	必要技术	独白技术	功能说明
筑城学会	1000	0	A			筑城技术的基础
铁门	2000	2	C			处点耐久+3000
御殿	3000	6	C			守备+16, 获得落石战法[小]
铁炮铁眼	5000	12	B			处点铁炮射程+5
铁城1	8000	16	B	铁门		处点耐久+6000
二层天守	10000	20	B	御殿		守备+32, 获得落石战法[大]
石垣	15000	28	A			铁炮、弓攻击, 铁炮、弓防御高, 落石增加
一丸	20000	32	A			处点耐久+8000
炮台	25000	36	S			人墙2以上, 放2部队同时遭受攻击
四屋天守	30000	40	S			守备+48, 获得“投掷物”战法
真田丸				真田家		处点战力威力+50%, 士气+50%

技术名	费用	学会	属性	必要技术	独白技术	功能说明
内政学会	1000	0	A			内政技术的基础
粮食	2000	2	C			高入相场的粮食增产
铁炮桶	3000	6	C			高入相场的铁炮增产
铁炮铁眼	5000	12	B			金山、银山收入增加
原作	8000	16	B			水田1年收获2次
佐马侍	10000	20	B			筑城、正编队速度+6
德藏	15000	28	A			水田可建造范围扩大
品种改良	20000	32	A			水田收入上升, 防止凶作
新药	25000	36	S			防止疫病
兵农分离	30000	40	S			一年中都可以实行征兵
总司				北条家		防御战处点军粮消耗0

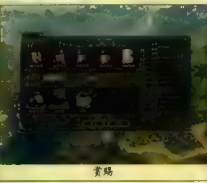
【筑城】筑城就是对城市进行各种加强。同样可以最多派三位武将进行此工作。必要的技术和筑城技术的获得有关, 并同时还是需要不菲的费用。包括: 御殿(2000)、二层天守(4000)、四屋天守(8000)、铁门(2000)、铁城1(4000)、石垣(6000)、铁炮铁眼(1000)、炮台(2000)、二丸(5000)。

修复: 就是修复处点的耐久。1金恢复耐久1, 同样最多可派三位武将进行此工作。先买, 当修建了酒馆后, 就可以在此进行买卖, 内容包括: 军粮壳印、军粮购入、军马购入、铁炮购入。

2. 人才指令

【探索】派武将外出探索, 时间30日。就现在所知道的, 可以探索到少量金钱, 人才以及金山、银山。金山、银山必须是游戏内定的有此资源的城市才可以探索出来, 无法强求。而且本作的推荐制度做得不错, 一般来说, 你选择此指令, 只要看见系统自己有推荐, 则可派人出去寻找, 系统无提示则无需活动。除非早期非常缺钱, 人又无剩余。

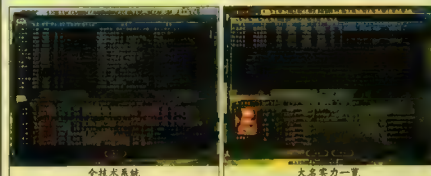
【雇用】派出武将使用浪人或者捕虏武将。一般来说, 政治力越高越容易成功, 不过本作的系统推荐机制做得很不错。一般来说, 当你选择好你需要雇用的武将, 系统就会在你的可以派出雇用的武将中自动响应几位武将, 一般来说,



筑城



查看我的任务



全技术系统

兵备实力一览

选择这些推荐武将去录用人才, 八九不离十。

【归还】就是招回正在工作的武将。注意, 招回这些武将, 只要设施没有建成, 所有的金钱都可以同时退还的, 不用担心浪费金钱。

【移动】将本处点的武将移动到别处。

【呼奏】将其他处点的武将召回到本处来。

3. 军事指令

【出征】《革新》的战争系统依旧可使用三人众编制的原则, 在出征的指令界面中,

①你首先可选择最多三名武将同时出阵于一支部队。

②然后是选择他们的兵种: 共有足轻、骑马、弓、弓骑马、铁炮、骑马铁炮、破城槌、攻城槌、大筒等多种, 不过很多高级兵种需要相关技术支持。

③然后是战法的选择, 注意, 一支部队满员(指派三位武将出阵), 最多可装备三个战法。战法按照分类和斗志要求全部排列于此, 由玩家自由选择, 选择好战法, 几个战法的连率率也显示于此。这里我只简单说明一下。战法的连率率和武将之间的相性和两个战法之间的斗志差决定。斗志差越大, 连率率越高。

④兵力的选择: 1到10最大。注意, 一支部队的兵力上限, 由三人中带兵数量最高者决定。所以, 一般来说, 一门众, 有役职者, 统率最高者优先。

⑤然后是舰船的选择, 方针的选择等等。

界面的最右边是本部队各种攻击、防御、机动性等数据的显示。最后提醒注意, 一定要注意军粮的消耗, 兵粮的基本消耗公式为: 1000单位兵力/1个月消耗500军粮。

【募兵】只要城市修建了兵舍, 就可以招募士兵。春秋两季可能(全年招募需要内政技术的“兵农分离支持”), 费用每次500, 兵舍1的基本招募数量是1000。兵舍增加1, 招募兵基数增加100, 募兵武将统率能力越高, 招募士兵越多。另外, 每招募士兵一次, 民忠下降10点, 需耗20天。注意, 民忠70可是警戒线。70以下被人煽动农民暴动可是很容易的。暴动的农民队为3000, 他们会到处破坏设施! 要尽快出兵镇压。不过, 其实也不用太担心, 因为民忠每月都是会自动增加的, 增加数量和你的名声有关:



一个点的基本情报

名声	每月以出阵增加数
0-49	1
50-99	2
100-219	3
220-339	4
340-459	5
460-579	6
580-699	7
700-819	8
820-939	9
940-999	10

意, 本作的输送也是会消耗粮食的哟。

【筑城】费用8000, 可到特定的地点修筑支城。不过在此提醒各位玩家, 支城不过是一个据点的要素地点, 不能建任何内政设施, 没有任何收益的。不过有其另外妙用, 我们会在后面的《心得篇》介绍。

【废墟】支城里的特殊指令, 就是摧毁支城, 记得, 摧毁前一定要把物资移动出来, 不然就全部一起毁灭了。

4. 计略指令

【引敌】周边其他势力武将招募(同盟势力无效)。

【煽动】费用500, 煽动周围敌人处点暴动(同盟势力无效)。

【伪报】费用400, 对敌人部队实行虚报计, 使其退却。

【流言】费用300, 对敌人部队实行流言, 使其动摇。

【奇袭】派出 3000 人的部队对敌人部队进行奇袭,使其混乱。

【激励】费用 300,派出本方武将对自部队进行激励。

使用各种计略指令,统一原则是要注意系统的军师推荐。推荐去就去,没有就最好停止,不要白废力气。

5. 外交指令

【同盟】不用多说了,和其他大名家同盟,同样还是按照系统军师推荐的原则来选择吧,不过,也千万不要和技术发展潜力小,或者技术上和自己没有互补性的同名同盟。不然,浪费一个人名质武将对于早期缺人的你可是很珍贵的。当然,如果你有能,对方也会要求你把女儿嫁给他。

【破阵】同盟的破阵,后果是名声降低,名声下降。

【邀请】邀请同盟军队一起进攻相邻城市。注意,一定是双方都相邻的城市。

【交涉】技术交换,是本作技术系统的核心之一,也是同盟的最主要目的。可以用自己的技术、宝物、或者金钱去交换同盟势力你所需要的技术。

【停战】自势力有门町时,敌军来犯,可以请出调停人,进行停战协定。

【返还】就是赎回被俘虏的武将。

【劝告】劝告其他大名降伏自己。

6. 赏罚指令

【加增】就是给配下武将增加俸禄。每次 100 金。注意此界面内有一个“年初始希望加新的武将自动增加俸禄”这个选择建议打勾。

【授与】对自武将家宝、役职、官位的授予;注意:役职增加带兵数量,官位增加统率和政治。

【没收】对自武将家宝、役职、官位的没收。

【结婚】把自己的女儿嫁给自家武将,组成一门众。每个姬都有自己的适性,嫁给谁就可以增加其相关适性,同时使其成为一门众。带兵上限增加 5000。

【隐居】家主位置的转让,大名自己隐居。

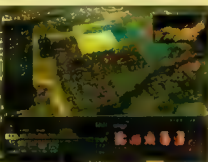
【处罚】对俘虏和配下武将进行处断和追放。

7. 委任指令

【新设】最多可委任 8 个军团。本作的委任设置是历代信长最详尽的,玩家们要认真选择一番。

【编制】修改已经委任的军团里的处点进行直轄。

【方针】修改已有的军团方针。



完美的町市建设先管格



武汉攻防



《革新》的武将能力和技能系统恢复到《将星录》时代的表示方法,基本能力分为:统率、武勇、智略、政治四大类,取消了魅力,把前作的“纯”统率”表示法改为统率和武勇分离。

同时,本作最重要的类似《将星录》的表现就是,除了武将基本能力之外,还有其他评价等级,引入了“适性”等级表示法:分为足轻、骑马、弓、铁炮、计略、兵器、水军、筑城、内政等九类,以 A、B、C、D 来表示各种适性的等级。这样,谁的能能力高低就很明显的表示出来了。最后,本作中的武将个人战法技能体系也得到了强化。共有五大类,18 种技能基本技能。12 种隐藏的特技,这样,更加把武将的个性化特点丰富而清晰的表示了出来。下面就玩家最关心的武将个人战法技能总结列出来,以供参考。

注:带*号的为特技。

技能	技能名	斗志	威力	技能说明	相克武器
足轻技能	枪突	620	12	敌兵器破坏 略	
	枪突击	620	15	敌兵器破坏 略	
	枪车	730	20	敌兵器破坏 略	
	乱战*	850	28	敌兵器破坏 敌斗志下降	
				足利义隆/上泉信纲/北条氏康/佐々木小次郎/野野房明/竹内基康/源康房/德川家康/藤田利久/月见山基/高木武藏/柳生宗矩/柳生宗雪/柳生神吉明	
	强袭*	870	30	敌兵器破坏 敌混乱	大谷吉继 立花道雪
	千成袭*	890	31	敌兵器破坏 敌士气下降	木下秀長 木下秀吉

骑兵技能	先驱	540	18	敌动摇	略
	突进	650	23	敌动摇	略
	突击	770	32	敌动摇	略
	啄木鸟*	900	49	敌动摇 敌斗志下降	武田晴信 山本晴幸
	熊袭*	920	50	敌动摇 敌士气下降	真田幸村 本多忠胜 前田利益
弓兵技能	齐射*	940	53	敌动摇	上杉景胜 上杉谦信 夏江景就
	弓箭	510	12	敌将狙击	略
	火矢	600	15	敌将狙击	略
连射	连射	700	20	敌将狙击	略
	矢雨*	810	30	敌将狙击 敌混乱	吉川元春 小早川隆盛 毛利元元 毛利元就
	狙击	620	25	敌将狙击 敌混乱	略
铁炮技能	三段击	710	34	敌将狙击 敌混乱	略
	舍身*	810	53	敌将狙击 敌混乱 敌斗志下降	岛崎重久 岛津久久 岛津义弘
	狙击*	830	55	敌将狙击 敌混乱 敌斗志下降	铃木重秀 伊藤政宗
	竹藏击*	850	60	敌将狙击 敌混乱	明智光秀 织田信长 蒲生氏郷
	骂声	480	-	周边敌斗志下降	略
计略技能	鼓舞	570	-	周边本方士气上升 斗志高涨	略
	威压	680	-	周边敌动揺 斗志下降	略
	混乱	790	-	周边敌混乱	略
	重围	850	-	敌兵力减少 自兵力增加	略
	阿士讨	910	-	敌自相残杀 敌动摇	略
	治疗*	950	-	周边本方伤势恢复	竹中重治 德川家康
	火牛计*	980	-	周边敌被杀 且混乱	藤田高直 真田昌幸 北条早雪

注 1: 带*号的为特技

注 2: 武将的适性可以靠特殊的书籍类宝物和装备得到提高,而武将的技能就靠相关技能经验提高而习得,很方便的。只要武将相关技能经验到了一定程度,自然能获得其相关技能,不过请注意,培养武将的技能,一定要因材施教,从武将自己最适合的兵种技能入手。因为武将的兵种适性越高,获得的经验越多。



在《革新》中,金钱和粮食的消耗比其他作都显得重要,特别是早期,更是命运攸关。所以了解本作的内政收入统计计算方式是非常重要的。我们通过分析得出下表,希望以此作为参考。能够让玩家们更加清楚的了解自己的财务预算,好好策划游戏中的收入和支出(注:X 等于设施的数量)。

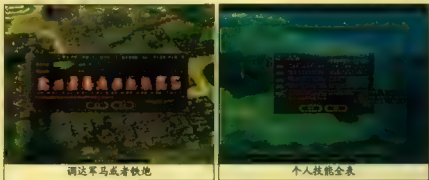
1. 商业部分收入 (每季)

金钱收入 = 市 500X + 商馆 300X + 金山 4000X + 银山 2000X

金钱收入 = 市 500X + 商馆 300X + 金山 8000X + 银山 4000X (灰吹法)

2. 农业部分收入 (每季)

① 不会二作, 不会品种改良



调这军马或者铁炮

个人技能全表



登用人才

出阵

春、夏、冬军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X
秋军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X+水田 1800×X

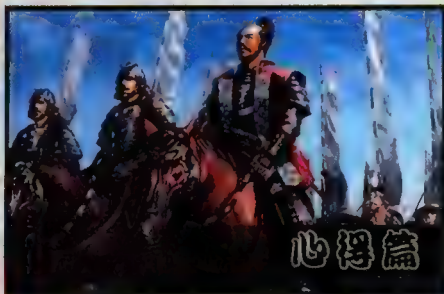
②会二期作,不会品种改良

春军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X+水田 900×X
夏、冬军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X
秋军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X+水田 1800×X

③会二期作,会品种改良

春军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X+水田 1100×X
夏、冬军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X
秋军粮收入:烟 300×X+渔田 400×X+水田 2200×X

简单地说,“灰吹法”能把矿山(金山、银山)产量翻倍,“二期作”把水田的 1/2 产量加到二期作的那个季节上(春、夏皆有),“品种改良”将水田单位产量+400(设施处于半坏或者全坏状态或者陷阱状态的没有收入)。



心得篇

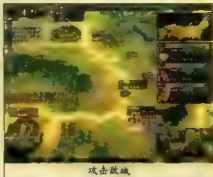


《新朝》的内政系统是技术系统的技术,技术革新必须靠内政的效果来支持。特别是本作对金钱和粮食体系的重新侧重的计算。使得粮粮体系比较前几作都更加真实和重要,基于上述两大重要原因,做好内政建设的重要性在本作中是显而易见的。下面我就把《新朝》中已经被玩家总结出来的内政心得要点详细说明。

1. 金钱至上原则

在本作中,特别是在游戏的初期和中期,金钱都是至关重要的。本作中的武将是有严格的俸禄体系的,完全是靠大量的收入体系在支撑。本次你需 100 金,不是以前那样一次单独的行为,而是要从收入体系中拿出 100 金,每季度系统都会扣除这 100 金的,成为固定的支出部分。所以。在此条件下,请牢记:

①不要乱启用垃圾武将。他们的俸禄至少都是 400 起,这对于早中期不富裕的玩家可是一笔不小的开支。除去战史上的名将不说,对于普通武将。我个人的选择是:内政建设型武将:内政能力要 60 以上;防御作战型武将:战率或武力单项要 70 以上,有一项作战技能,相关兵种等级至少 C,这样的武将我才能勉强留用。



攻击战略

②不要乱加增俸禄。在前面的“赏赐”指令介绍处已经说过了,那个“年初初始希望加薪的武将将自动增加俸禄”这个选择还是建议勾。“不调”的当然会增加(当然如果能力强劲,干脆追放算了,不要浪费金钱)。除此以外,其他方面的赏赐,就要分时段了。游戏早期,你就不怎么赏赐属下也不会被抢角的,大概其他大名也没有那么多闲钱来挖人。所以,先别急着给他们加薪,把钱全部用在内政建设上吧。中期,钱有一定宽裕后,优先考虑重点保护的历史名将,给予一定倾斜。增加到“感谢”状态就可以了。再其后,已经不再为钱发愁之时,给历史名将加满,普通武将全“感谢”即可。还有最保险的 S/L 大法做保证,你怕什么,因为游戏有 AUTO 存档系统,所以,只要当你在游戏时间进行的时候,系统提示你某下属被挖走了,你这个时候马上 LOAD 自动存档,然后马上赏赐,再让时间进行,你就会发现系统报告“XXX 对你的 XXX 属下登用失败”。

③金钱设施最先建设。一般来说,游戏刚一开局的时候,你都可以马上派出系统推荐的人选出去探索。一般来说,都会有在野武将被你录用,不过,如果这个时候你的俸禄跟不上就麻烦了,因为有可能录用到一个不错的人选,他们的俸禄要求可不低,为了不使得你的收入见红,你第一个内政建设命令肯定应该是关于修建金钱设施的。金钱设施只有两种:市和商店,市是建设效率最高,收益最高的金钱设施,毫无疑问,首先多派几个人,先建几个“市”再说。

2. 町井建设位置严格考究原则

为什么说町井建设位置要严格考究呢?首先一定要明白,本作中的城市町井数量是完全固定的,无法增加,完全由每个城市自己的地形特征决定,比如,信长的清洲城周边地势平坦,就可以修建 10 个町井,而山区沟壑中的杂筑城就只有可怜的 6 个町井可以建设,一个完整,完美的町井周围 8 格都可以修建设施。整个一起形成一个漂亮的九宫格(也叫井字格)。所以玩家的安排一定要尽量保证你所修的町井位置可以满足完美町井的要求,周围 8 格都可以修建设施。怎么满足这个条件呢,其实很好办,只要你的城下还有町井位置,你就可以选择内政建设中“町井”的指令,系统会用深蓝色显示出你可以修建的町井的位置。你会发现,鼠标的中心的浅蓝色色块代表你町井的中心位,周围的黄色色块代表你町井好井后,可以在其周围建立的设施位置。所以,请一定要满足。周围有 8 个黄色色块,形成完美的九宫格。这样,你就可以保证你所修的町井是占地面积最大的町井,更有效率的进行建设。

3. 水田优先原则

金钱第一就不用说了,在你的收入基本能到保障的时候,你就要马上考虑修建足够的兵粮设施了。因为本作的兵粮消耗可是惊人的,连运输队都会消耗粮食,大规模作战消耗的粮食就更加多了。所以修建兵粮设施,非常必要。当然,也要更加因地制宜。如果你的领地,有河流湖泊等,可以修建水田,则一定要优先考虑兵粮町井的位置。要让其尽量多的设施位置靠近水田,形成多块水田建设位置,甚至,如果出现,岸边的町井可以保证 8 块“烟”设施位置,可以满足 3 块水田的町井并只有 6 块设施位置,都要毫无保留的选择后者。因为后期发展精力无穷,可以保证你的粮食获得高产,特别是当其与水田相关的“二期作”、“灌溉”、“品种改良”等内政科技开发出来后,水田边的“烟”又可以被开发成水田,你就知道其半季的生产效果了(参看前面的“内政收入体系指南”农业部分)。当然,如果是靠海边,就只能修“渔户”,如果上述条件都没有,那就只好修最费钱的“烟”了。

4. 优势技术优先原则

《新朝》中,几乎每个大名都有自己的优势技术,比如:织田的铁炮技术,上杉、武田的骑马技术等。所以,在内政建设中,一旦满足了基本的金钱和兵粮设施后。你就要优先考虑发展自己的优势技术,尽快多修一些相关的学舍。至少开发其一半的技术(16 个相关学舍可以支持到相关后五项技术)。考虑到不同的玩家地形的不同,町井的多少,早期不通过战争,占地盘迅速开发到优势技术中的第 7 项是很难的,除非是有几个城市的强力大名,或者有幸丰厚金银收入的重家大名,不然还真没有那么多空地给你建设的。优先的兵种技术一旦开发到一定程度,如果有水田等设施,则赶快转型开发内政相关技术,至少开发到“灌溉”。如果没有水田优势,则考虑发展筑城技术,保证自己的防守能力。



1.同盟心得

在本作中,进行同盟是必须的,在这方面AI可是非常厉害,几乎每个AI都有好几个同盟方,不但自己研究技术,同时也不断找同盟方寻求技术交换,你可以发现,《革新》中AI对于技术的获得几乎是疯狂的速度,比普通玩家厉害多了。你稍微慢了,很快就会被科技上被超越。所以,同时维持的多个同盟是必须的。

当然,同盟还是要用原则的,远交近攻是首要,一般来说,不选择相邻大名为同盟,除非是你想安稳一线,进攻另外一线。另外,本作中同盟的难度也是不小的,不是你想想和谁结盟就可以的。你只能在系统自动推荐的原则下进行,放心,游戏有很好的隐藏逻辑的,武田家是肯定不会和上杉家直接结盟的。除此之外,结盟的原则,我个人的建议是:

①强力大名优先:大名家势力越强,研究速度越快,与其同盟,获得技术利益也相对比较多。所以,请尽量选择名声比较大的大名,他们人多,地多,可支持的设施多,有利于技术发展。比如:三好家、毛利家。

②注重互补:比如信长的优势技术是铁炮,一般都要再选一家骑马技术的大名为同盟。

③保留后备:如果自己独自把优势技术开发,的确非常辛苦,最主要的是,要把那些最强力的武将留下来研究。很是不爽,所以,我选择信长的时候,还和岛津结盟了。他家也是铁炮为优势技术,所以,我要了他的“马上筒”、“火药改良”这两个技术,我这边又在研究筑城技术了。



铁炮出阵图例

2.交涉心得

前面提到过的就不多说了,这里主要是说,如果你选择交换,发现你需要的基本技术没有,那么,我选择信长的时候,还和岛津结盟了。他家也是铁炮为优势技术,所以,我要了他的“马上筒”、“火药改良”这两个技术,我这边又在研究筑城技术了。

3.俘虏心得

如果是名将,系统有推荐录用的人选,当然最好,如果他们都不愿意投降,别急,关着,等他们的君主来联。这个时候就可以拿其交换宝物和金钱了。如果对方又无宝,你又不需要钱,记得,一定要无条件释放,这样可以增加名声,无条件释放一位,增加10点名声,这个可是很划算的。



别乱用委任,特别是要注意不要给予其攻略或者输送的权限,不然AI经常乱来,而且,在内部的重视方面也要小心。建议只选金钱、兵粮、兵力重视,其他都别动。不然,AI很可能把你修建好的设施撤掉修相关的东西,打乱你的部署。除非到后期你已经完全不在乎的情况下。



不用多说,本作中的战斗还是技术至上论,就是要在优势兵种上面获得最高级技术。综合来看,本作中的骑马和铁炮的威力是最大的,优势技术为此两种的大名实力是最可怕的。由于统率的高低直接决定大名上升的速度,所以,上杉家和武田家的强力武将的骑马部队是相当猛的。除了这些,还提到几点军事方面的心得要点:

1.重视防御

实力弱小的时候,或因分兵的原因,某些城市兵力不足,这个时候,防御战的作用就很好的体现出来了。1.5-2万左右留守士兵,1万条以上的铁炮,5-6个普通武将,另外:

①足够的铁炮:铁炮是最佳的防御工事,一定要修在城市周边要道,最好是靠近敌人的必经之处和城门的结合部分。这样就可以保证敌人来到城市下围攻的时候,长时间的受到铁炮的攻击,一般来说,早期3个铁炮炮就足够了,可别小看它们的威力,抵挡1.5万大军不在话下。

②城市本身足够防御:保证城市足够高的耐久度和一些相关的筑城科技获得。个人认为,至少要获得“砖门、御殿、铁炮铁壁、铁城门”等。有了这几个做保证,就是来3-4万大军,只要不是超级名将部队应该不会陷落了。

2.出阵武将

我们知道,一支部队可以派三位武将,因为统率直接关系到兵力的数量和斗志上升速度,所以,我们一定要优先考虑,让高统率的武将来带队,然后再配以相对高勇武的武将,最后一定还得带上一个知略75以上的武将,这样就可以保证你的部队英勇无畏,又不被敌人的计略所迷惑,不然,敌人的敌人和混乱会把他们搞得团团转的,根本无法发挥威力。

3.围山战术

这招用于自身比敌人强大一些。如果要去攻击敌人主城,敌人要是龟缩本城那可不行。这样就破他的建筑,它自然会出来,这个时候再和敌人在城外进行战斗,失去了城墙的保护,他们的威力就小多了。

4.引蛇出洞

如果敌人还是太强,自己根本不足以和他们作战,那就来一招引蛇出洞,不过条件是一定要有足够的粮食支撑,同时辅助以城外几个铁炮炮,我选择信长时,今川的岗崎城3.5万大军,我才2.5万。根本没有绝对优势。这样,就简单,主动示弱。派信长带一队1.45万人的铁炮到尾张的小牧山位置等着,很快,今川就会因为清洲城兵少,而集兵出来进攻,先别急着回防,等今川损失过半的时候再去抄其后路,就能有效的消灭其兵力,再多来1次,它就没有什么兵了。这个时候再反击,战事半功倍了。

其实本作的技术多,玩家们完全可以自己多多的去发掘,因为本作的准即时制的战争模式,可以让各位玩家真正体验到战斗的乐趣。



历史名将很厉害,但是也要培养,要想真正培养优势技能全是一个超级猛将还是不容易的,需要积累。

首先玩家需要知道除了特技以外,普通技能部可以经由战斗学得(第一/二/三阶段技能对应的技能熟练度为:100/400/800),特技的领悟门槛为经验值1000(具体武将请参考前面的武将个人能力部分)。习得普通技能的关键是发动连锁,技能的连锁和相性以两个技能之间的斗志差有关,差值越大,连锁机率越大,所以,请尽量配置出连锁机率大的特技组合。

比如:羽柴秀吉的特技是足轻的“千成虎”,须藤正胜是计谋系的“火牛阵”,且他本人的足轻适性也是最强,竹中重治特技也是计谋系的“治疗”,将三人编为轻兵队,只要选到两个人以上会有的特技时,连锁机率就非常,这样的搭配就非常好。

接着,请找一个邻近的城,城墙比较坚固,但是周边没有多少铁炮炮等强力防御设施。你就派出你要锻炼的这个部队军团出兵攻城,攻城墙是很累的工作,期间足够你积累出许多发几个连锁了。然后,城墙一打破,你就回城,等其城墙修好后,再次出兵,这样多锻炼几次来回,很快特技就锻炼出来了。

因为篇幅有限,写到这里不得不和玩家们OVER了。光荣借鉴了著名游戏《文明》的游戏体系,创造性的和日本战国历史相结合,奉献给了我们一款全新面貌的“信长之野望”,将游戏的内涵提高到生产技术创新的层面上来了。所以,《革新》中还有很多有趣的玩点和看点,让我们在游戏里一起体验吧! ■



敌人进攻



公家的来船给予支援

神奇四侠

完整关卡攻略 全F4标志收集

操作按键一览

人物移动	W,A,S,D	使用	空格	道具5
跳跃	空格	防御	小键盘5	
投掷攻击	小键盘4	宇宙力	F	
重攻击	小键盘8	锁定目标	Shift	
切换队友	小键盘+/-			

人物介绍

神奇先生 (Mr. Fantastic):
原名里德·理查兹 (Reed Richards), 科学家, 一心希望解开宇宙的奥秘。
石头人 (The Thing):
原名本·格里姆 (Ben Grimm), 里德最好的朋友。
隐形女 (Invisible Woman):
原名苏·斯道姆 (Sue Storm), 曾是里德大学时期的恋人。
霹雳火 (The Human Torch):
原名约翰尼·斯道姆 (Johnny Storm), 苏的弟弟, 优秀的飞行员。

游戏中在需要用到“使用”键时会出现提示提示玩家, 四个人的对应颜色分别是: 里德对应蓝色, 本对应黄色, 苏对应白色, 约翰尼对应红色, 有些还需要蓄力, 只需要根据提示按键就可以了。

名词解释

F4 标志: 收集全神奇四侠的秘密标志 (Fantastic Four Secret Icon, 以下简称 F4 标志) 可在主菜单中的奖励 (Bonus) 中打开对漫画作者斯坦·李的采访录像, 揭开神奇四侠的一些秘密。

最终一击 (The Ultimate): 在对付某些 BOSS 的时候, 可在其 HP 不到一半时发动最终一击, 将游戏出现提示, 上前先使用键, 然后会出现一个提示,

与当前得到相应位置按相应的键即可。成功发动最终一击, 立即即将 BOSS 击败。

超级力量 (Supers): 按宇宙力+跳跃键可进入超级模式, 进入超级模式的人物会变成无敌状态, 攻击力大提高, 超级力量可帮助发动连招等, 获得金色的 F4 标志则可自给增加一个超级力量。



科学家里德·理查兹一直筹划在太空站中对宇宙风暴进行科学研究, 希望以此揭开人类基因密码的秘密, 为人类造福。但这项研究投资太大, 里德只得求助于他的昔日大学同学维克托。维克托已是拥有亿万家财的企业家, 他对里德进行资助的房兜完全是想从这项研究中获利。不幸的是, 由于里德对于宇宙风暴中心速率估算错误, 致使太空船淹没于宇宙射线之内, 5 个参加这次试验的人都……

关卡 1 宇宙风暴 (Cosmic Storm)

目标: 关掉防护罩

身穿太空服的本 (Ben) 受命关掉防护罩, 沿指示一直走。按使用键关掉防护罩, 最后一个需先站起来即可。完成任务后回来, 途中宇宙风暴已经到了, 五个人都不同程度受到宇宙射线的辐射。

关卡 2 里德的逃脱 (Reed's Escape)

目标: 找到苏

里德在医院病床上醒来, 先在旁边的提示中按使用键, 这个小游戏只要将两根白色短线连接起来即可。途中遇到一个误认为里德是维克托的机器人, 一路跟它走, 窗外的敌人用橡胶长手宇宙力+投掷攻击解决。来到一条较长的走廊后, 先进入左边的角落, 触动开关拿到一个 F4 标志。进入走廊尽头后, 打开大门并用计算机查到苏的所在位置。

房所在:

关卡 3 霹雳火 (Human Torch)

目标: 1. 从医院侧厅里追出来, 2. 找到护士

消灭走廊里的机器人后, 左边的一扇门会打开, 里面有个 F4 标志。穿过走廊和房间, 最后看到一个护士被一群机器人守卫围着。将机器人消灭, 再朝门旁边的汽油桶扔火球 (宇宙力+轻攻击) 并打开大门。来到一个狭小的密闭房间, 用宇宙力+重攻击轻松搞定所有机器人。



关卡 4 隐形女 (Invisible Woman)

主要目标: 找到里德

次要目标: 避免被警报器发现

警报器只要隐身通过就不会被发现。按下宇宙力就会隐身, 不过宇宙能量会持续快速减少, 门外两个机器人可以隐身后再从后面偷袭击 (宇宙力+轻攻击)。一直走, 来到一个会议厅内, 发现了赶来的里德。里德向苏解释说宇宙风暴改变了他们每个人的 DNA 结构, 而安全系统无法辨认出他们是他们, 所以才会有大批的机器人一直追着。现在可在两人当中切换使用, 联手消灭所有机器人后, 里德继续按计算机打开大门, 但仍然有个障碍防护装置。先别急着进去, 此时右侧的门也同时开了, 重新进入走廊, 原先一直关着的门现在也打开了, 进入后找

到一个F4标志。回到原来战斗的那个房间,控制苏伦德德加一个防御圈(宇宙力+快速切换人物键),然后迅速进入房间内,关闭电路后和苏一起去攻击和防御。



将电路破坏可以找到F4标志

关卡5 狂怒的本(Ben's Rampage)

目标:摧毁狂怒的本

本因狂怒而使自己变成石头的事实,变得十分狂暴。游戏时还可以找到一个F4标志,消灭不断冲进来的机器人,安全系统终于将超能机器人释放出来(Ultra Robo)。而里德德加,人同时赶到,本继续了一番还是将大门打开,四个人开始第二次合作战斗。这个机器人攻防兼备,切断四个人并使用了宙力,很快就能触发最终一击。

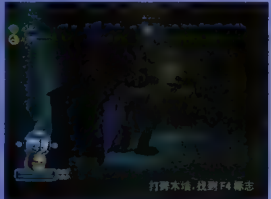
本从医院里逃出来,他无法接受事实,因为他再也无法恢复原状了。里德德加安慰他,因为他也无法恢复原状了。里德德加告诉他宙力风暴改变了他们的DNA结构,当里德德加要求里德德加这项研究后,里德德加说现在最重要的事情还是先找到本。



击败使头子

这一关主要是练习本的各种技能。其中在一个小巷的拐角处有一道门,将其打破可以进去拿到一个F4标志。路途中这些建筑,来到梅西市街的一个篮球场里。超能机器人(巨力女)的暴徒头子就在这里,在战斗中能够学会使用超级力,用它可以轻松地打败暴徒头子。

巨力女(叫艾丽丝Alisa),不过,当本说出她的名字时,她还不知道本的名字,可能是因为她的名字是Alisa,Alisa和Alisa相似。



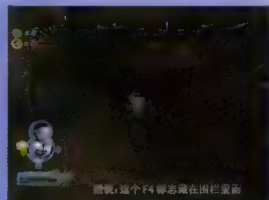
打破木箱,找到F4标志

关卡2 追踪本(Capture Ben)

首要目标:1.阻止狂怒的本;2.修好铁轨

次要目标:捕获狂怒的本

狂怒的本引起军队的注意,里德德加和苏现在在地下本静静地下来。利用宙力的能力打开道路。将道路修好。先是救在远处的市民,然后苏和里德德合力修好道路,尽量降低本所造成的危害。在追踪



照这个F4标志,里面藏着F4标志

路上会有到,上楼梯,里面藏着F4标志。最后,里德德加上了本,但本坚决不接受里德的帮助,独自离开。

关卡3 控制破坏(Damage Control)

首要目标:控制破坏

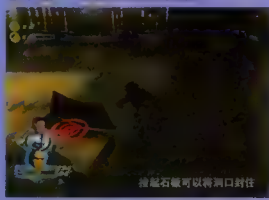
次要目标:控制破坏

这一关是熟悉人物特殊能力的使用。本应先救被困在车里的女士,然后再去救消防车。伙友们赶到后,4个人齐心协力将卡车救出。F4标志在桥的另一边,有四个方法可以拿到。一个是救消防车的人在桥上过去拿到,另一个是和苏和的约尼赶到后,可以先到切莫的约尼穿过火海去拿,然后再切换苏使用特殊能力。

里德德加说本从此以后4个人应该在一起,成为一支队伍。本似乎明白了些什么,他伸出了手——四个人手紧紧地握在了一起,旁一个独眼男人在旁边的上级报告说,虽然他们可能是危险的,但现在他们四个人确实救了不少人的命。



首先将这些狂暴的生物全部消灭,然后捡起两块破碎的石头将洞口封住。警卫告诉本,地下层还有许多此类生物,下地查看便发现两辆被杀,她正想叫地铁回家时遭到这些生物的攻击。现在无人进入,进入地铁轨道,里面藏着F4标志。可以去救地铁的司机并在地面的入口里德德加得到了一个粉碎者(Crusher),正面无法对它造成伤害,只有从它的后面攻击。



将石头塞进洞口封住

关卡2 鼯鼠人的窝(Moleman's Lair)

目标:1.寻找下水道;2.保护市民

里德德加决定到鼯鼠人的隐藏处,先救出被困的工人,注意一旁的防御圈。打开开关进入另一间仓库,进入通道时道路被封锁,出现了两只鼯鼠人。先用宙力将其击倒,然后才能救出被困的红色区域。打开进入下水道的开关后,先在一个下水道出口拿到F4标志。上楼梯,在箱子附近发现,最后进入鼯鼠人的藏身地,消灭这里所有的怪物,鼯鼠人却跑掉了。里德德加让大家在地面汇合。



照这个F4标志

关卡3 仓库(Warehouse)

目标:1.别让超过15个鼠人被运出去;2.阻止鼠人逃跑

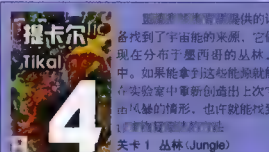
次要目标:阻止鼠人逃跑

约尼是找到这些怪物安置动物的地方,一定不能让他们被野化过去。在鼠人安置动物的地方,一个汽油桶,将其引爆后上面的平台也随之塌落,不过同时也会掉下一个F4标志。先让苏出过过鼠人被运出去,过段时间一个粉碎者会从出口爬上来,将旁边的灯子和鼠人运到往鼠人运去,运输路线有红色标记的地方,然后打散粉碎者。

关卡4 鼯鼠人的创造物(Moleman's Creature)

目标:打散鼯鼠人的创造物

约尼是找到这些怪物安置动物的地方,一定不能让他们被野化过去。在鼠人安置动物的地方,一个汽油桶,将其引爆后上面的平台也随之塌落,不过同时也会掉下一个F4标志。先让苏出过过鼠人被运出去,过段时间一个粉碎者会从出口爬上来,将旁边的灯子和鼠人运到往鼠人运去,运输路线有红色标记的地方,然后打散粉碎者。



关卡2 打破神庙封印

次要目标:收集六块流星碎片

本来到了丛林,告诉他应尽量收集流星碎片,因为这些含有宇宙能量的碎片是很有用的。往前走能过路障,打败一只机械人会碰到3个阿斯特克战士;在左边还有一大丛荆棘挡住去路,摧毁它,可以拿到一块流星石。再举起荆棘和荆棘丛从丛林入口的雕像安在石像的面前,它就会吐出一个F4标志。在桥头遭遇神庙的守护神,他想要利用宙力能统治人,如果战斗无法避免,按宙力按钮时本先消灭宙力之神,然后冲过去消灭宙力之神放的人。前进来到下层,将柱子击倒,上去拿到流星石。来到神庙前,里德德加已经到,将神庙边雕像摆到神庙的头面部。切莫里德德加将长手(宙力+攻击)将神庙的腿打断,神庙的门会打开,神庙的门会进入神庙的深处,本可以早到其他人。



将雕像安在石像面前

FANTASTIC

关卡2 神庙外部 (Temple Exterior)

首要目标: 找到神庙入口
次要目标: 收集散落碎片

斜坡左边的角落里一个流行碎片,从斜坡上去碰到几个阿斯特战士上,对面还有两个射箭的战士,用枪队长将两人消灭后可得到F4标志。前进来到一座门门外,必须将旁边三个圆筒同时激活,门才会逐渐打开,后面还会碰到神庙守卫也是用同样的办法,这里庙里的战士得用重攻击才能将盾破坏。



图2-1 神庙外部

关卡3 神庙内部 (Temple Interior)

首要目标: 找到神庙中心
次要目标: 收集4块能源碎片

几分钟前,苏一个人已先行进入了神庙,跳下大厅,拿到一块能源碎片。个怪物解除封印后散放了出来,注意防御,普通状态下只能两秒的冲击(宇宙力+使用键)才能对怪物造成伤害。怪物触击地面后,会有一段时间的停顿,此时跑到它后面对着它背着的那块能源连招。等怪物暂时倒下后,跳上大厅前方的基座攻击那块巨大的雕像,就这样反复几次,只要将这块能源打破,怪物也能随之倒下。

往前走,不断跳跃躲避地面的刺刺机关。后面还有几块能源碎片,只要够身就能过去。打败巨型蜘蛛后,可以在右边房间里拿到F4标志,再经过一个房间,打败守护者后召唤巨型蜘蛛1,快速跳上平台,拉下开关进入神庙中心。

关卡4 神庙守护者 (Diablo)

首要目标: 打败守护者

此Boss只能在人形态的时候才能对他造成伤害,变身之后能做的只有躲避攻击,只要他不能吸收宇宙力,所以只有用连招打,另外经常切换队友使用宇宙力也是个比较好的方法。F4标志使用本能的公牛冲击(Bull Rush,宇宙力+轻攻击)不断打它才可能出現。

苏的很想利用它将它恢复原状,但由于宇宙能量不足,实验失败了。现在只能暂时放下这件事,维克托此时得到一张情报,邀请苏今晚在博物馆及厅的聚会。



5

关卡1 处于危险中的艾丽西娅 (Alicia in Peril)

目标: 1. 保护博物馆内的人; 2. 进入控制室; 3. 救出艾丽西娅

艾丽西娅被关在了一个安全围栏里,消灭所有木乃伊伊安给了里德德主控室的钥匙。乘电梯进入控制室,关闭安全系统的其中一个开关。控制室的一个盒内藏有F4标志,只要将其毁坏即可。

可见,下楼梯后从另一边电梯上,有个保安被困在空中,将他救下后,会得到另一把电梯钥匙,再进入主控室,关闭安全系统的另一个开关。艾丽西娅现在在监狱中,回到大厅后和本队有再次联系上木乃伊。

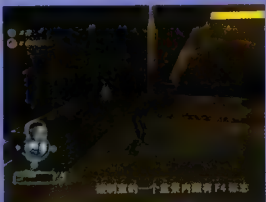


图2-2 神庙内部

关卡2 拯救平民 (Civilian Rescue)

目标: 1. 保护平民; 2. 拯救穿着红衣服的女士; 3. 护送这位女士到安全的地方

正在大厅里保护平民,木乃伊王突然出現,将一位红衣女士抓走。路旁木乃伊王,将人从雕像推倒,跳上高层走廊,途中还会碰到一个被围困住的平民,将这块雕像将他救出,会发现后面有个F4标志。终于在一个礼堂上见到了木乃伊王,木乃伊王在HP非常少的时候会恢复HP,所以在他只剩下50%HP时,迅速将他身边的木乃伊王就会自动逃走。救下那位红衣女士,一路将她护送回去,最后还会再碰上木乃伊王,没有石像保护的它很容易被打破。

关卡3 灭火 (Fire Patrol)

目标: 1. 修理洒水装置; 2. 维修坏掉的水管; 3. 开启洒水装置; 4. 回到博物馆及分区

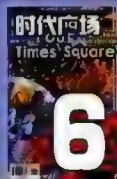
博物馆发生了大火,现在该是约翰尼表现的时候了。在主人保护室前,先在一个玻璃橱后面找到F4标志。路前边到护室,虽然洒水装置是开着的,但下水管坏了,先将洒水装置关,去连接每根水管相接时,回来再打开洒水装置。火势是控制住了,里德德通知大家大家在埃及厅开会。

关卡4 霍雷斯 (Horus)

目标: 打败霍雷斯

霍雷斯战斗分为三个阶段,第一阶段必须用力的雷克托雕像的激光。先用防护罩防御,在激光表击中时,按盾牌键将激光反射到霍雷斯身上。第二阶段就轻松许多,只要在没有保护的时候不断进攻就可以了。第二阶段也不难,只要获得F4标志就要在这个阶段不断使用本能的公牛冲击对霍雷斯进行攻击。

博物馆的全体,维克托对神奇四侠每次造成那么多次的破坏,破坏力就不小了,苏也劝霍雷斯冷静下来,但维克托还是跟约翰尼发生了口角,苏决定明天上午去维克托的办公室跟他好好谈谈。而这一切事件的导火线已迫在眉睫。



6

关卡1 机器人的进攻 (Robot Attack)

目标: 1. 保护平民; 2. 逃离无敌机器人

消灭在大楼门口的机器人,此时出現一个有防护罩的机器人。现在与它战斗是完全没有胜算的,直往有路的地方逃跑就是。途中在一个路

的火车上找到F4标志



关卡2 寻找队友 (Find Teammates)

目标: 1. 约翰尼等一些教训; 2. 保护平民; 3. 守卫汽油站

约翰尼家老本的开幕,给他点教训吧。沿途消灭机器人,直到汽油站那里,然后机器人以及自爆炸弹会不断出現,多用的范围伤害攻击,别让自爆炸弹靠近就可。汽油站左上角有个短梯,将其破坏可以找到一个F4标志。

关卡3 战争机器 (War Mech)

目标: 1. 摧毁所有机器人; 2. 摧毁重型机器人

来到时代广场,这里到处是军车。离离这的所有机器人,苏和里德德随后赶到,他们将重型机器人引入了包围圈中。当火箭击中重型机器人后,其防护罩就会消失一段时间,此时再次切换本上应用连招和重火力攻击。F4标志则隐藏在下方一辆警车后面,那个独眼男又出现了,这个名叫费奥雷的家伙自称是政府的特工,他还说要带神奇四侠进行隔离观察,以便他们了解这种新的超能力。



7

神奇四侠被关在了

间地「监狱」,这个监狱专

门关押那些拥有超能力的

罪犯。不过今天安全系统却

遭到破坏,监狱发生了暴动,

众多囚犯跑了出来,而

机器人守卫则被任意间

关卡1 救出本 (Rescue Ben)

首要目标: 1. 击败单元守卫; 2. 找到本; 3. 重新抓回至少5个囚犯

次要目标: 重新抓回所有囚犯

负责牢狱的机器人不多,但只要它们打开两处的传送装置,牢上就会不断出現。所以要抓回囚犯应该尽量用宇宙力+轻攻击或是宇宙力+重攻击来消灭它们,而本范围的牢也同样可以摧毁传送装置。苏的攻击也会伤害到囚犯,还是南中心,看守牢口,囚犯应该不会自己逃进这里,还得自己先逃去,然后等囚犯逃进去再逃出来。如能将10个囚犯都重新抓回的话,那么在经过关押着苏的牢房会落下一个F4标志。进入牢房后,先破坏牢内的供电装置破坏,将本救出,再消灭牢口的机器人。



图2-3 神奇四侠被关在了

关卡2 使安全系统瘫痪 (Disable Security)

首要目标: 1. 保护本直到他复原; 2. 找到主机并摧毁; 3. 逃向电梯

次要目标:1.释放囚徒;2.重新抓回囚犯

虽然放出来了,但现在还必须阻止这些罪犯逃往监狱。苏和里德去阻止犯人(Dragon Man)继续破坏监狱下层,而本和里德将去安全中心让监狱的安全系统重新启动。先保护本不受伤害,利用里德强大的磁力,避开磁场的防护装置。出去后关闭防护装置,将本释放出来。进入主机室,里德像橡胶手套要保护的地板!跳。返回电梯,电梯面上刚刚从监狱逃出来的一个怪物。在原来关人的房间里拿 F4 标志,然后再打敌人。

关卡 3 营救逃犯 (Prison Chase)

目标:1.打败敌人;2.打破锁住的守卫

消灭机器人进入第一道门,这里走廊的地板箱内藏有 F4 标志。然后一直追到龙人,当打得他 HP 所剩不多时,龙人会先行选择。

关卡 4 龙人 (Dragon Man)

目标:1.守卫升降梯;2.击败龙人

在一开始的升降梯的地板箱内藏有 F4 标志。消灭所有意图破坏升降梯的机器人。进入旁边的升降梯后,龙人会出现,切换本用他的重攻击,很快就能将龙人打倒。

不好,是费奥雷正好押着他的机器人部队经过。费奥雷说:“你最好想清楚,你是在做什么?”



2.调查陌生的实体

通过心灵感应,四个人被传送到不同的位置。宇宙飞船射进这里的生物和非生物都变成了同一个组织形式。在刚进来的平台上,直上跳到最高处拿到 F4 标志。一路前进,里德的长手多次发挥作用。平台之间的升降梯才能从高处打下来。最后会遇到各种怪物,当打它们只剩 10%HP 的时候,变异怪物就会逃跑。

关卡 2 等离子虫 (Plasma Worm)

目标:消灭等离子虫

F4 标志就在顶部的角落。普通状态下可切换各地图用手攻击。过一会儿,整个战区域会出现很多的手,它们爬上其中的一根,这时如能用长手快速打掉就能打倒它们。

费奥雷没有意见,他将不再找神奇四侠的麻烦。不过里德向他提出个请求,让他想起太空站拿回防护罩并帮助费奥雷能帮助他们。费奥雷犹豫了一下,还是答应了里德。



里德带到太空的植物因为那里由于风速也发生了变异,它们遍布于太空站的四周。由于太空站现在没有开启主动力装置,里德无法动弹。约翰尼依靠氧气罩进入太空站,他必须尽快激活活动力装置。飞船停驻。

关卡 1 昆虫横行 (Insecta-tion)

目标:1.激活生命维持系统;2.打开主动力

进入控制室打开生命维持系统。但主动力装置仍然处于休眠状态。生命维持系统启动后,众多植物和昆虫也“活跃”起来。打开通往发电器的大门,最后会遇到一只巨型甲虫,用火球将它打



死,就能得到 F4 标志,打开主动力装置。电池的飞船就可以进入太空站了。

关卡 2 搜寻防护罩 (Hunt for Shields)

目标:1.找到防护罩碎片;2.击败怪物怪 (THE PLANT CREATURE)

苏和本负责寻找在货舱内的防护罩。沿路消灭巨型昆虫和植物,在进入货舱前的一个门前有一条分支走廊。进去后消灭里德所有的昆虫后得到 F4 标志。进入货舱后发现这里被植物怪物占据,这个 BOSS 普通状态下是安全的。距离近时会一直接近地面。如果里德说的话它会吐一些昆虫,将这些虫全部打死,这个怪物怪的头就出现了。这时快速切换攻击,去植物怪的几个连招,最多 3 个回合就能把它打倒。

关卡 3 太空站的毁灭 (Station Destruction)

目标:1.开启太空站自动毁灭系统;2.摧毁 3 个防护发电机

这里有三个房间,第一个是开启反应堆房间,3 个防护装置同样用橡胶手套摧毁。第二个房间是开启通向指挥中心的移动楼梯。第三个房间是启动备用电力装置。这里开始打里德的顺序是:中,左,右,中,右,中,左。第一个房间拿到 F4 标志,不过前提条件是里德必须最后才开启才行。



10 毁灭博士 II (Dr. Doom Part 2)

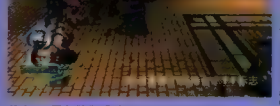
里德的恢复实验终于成功了,但是已经化身毁灭博士的梅托一直监视着一切。他跟神奇四侠的最决战也即将打响。

关卡 1 防卫巴克斯特大楼 (Defend Baxter Building)

目标:1.防御火焰病毒;2.阻止院子外的攻击者;3.保护第一道门

先保护两个火箭塔,消灭不断从空中、庭院外冲进来的机器人。进入大厅后会发现左右两边各有一个接待台。切换本在右边那个接待台会出现黄色标记,走近后按“使用”键,对面那个接待台会出现一个 F4 标志。将操作苏的机器人强行拽下,操作苏也对付成群的机器人。

梅托将本骗进了里德的实验室,在他不注意时乘机将他推进了恢复装置。本的力量被吸收,变成了一个怪物!



关卡 2 入侵防御系统 (Activate Defense)

目标:1.潜入安全中心;2.进入安全系统

一直前进,途中会遇到被炸裂的走廊,切换里德将身子变长,让苏通过。在安全中心走廊可以找到 F4 标志。侵入安全系统后会出现很多机器人,可以操作巨型机器人将它们消灭。

关卡 3 毁灭 (Attack Doom!)

目标:打败毁灭博士

对毁灭博士的攻击同样只有在没有防御装置才会有效。这 F4 标志就在平台右侧的空中。拿到它后选择约翰尼,从平台跳出去后按任意键不放,约翰尼能够滑行一段距离,控制好方向能够拿到 F4 标志。

关卡 4 本的追求 (Ben's Quest)

目标:1.进入升降梯;2.找到隐藏的安全终端;3.回到实验室;4.激活并使用恢复装置;5.找到里德,击败里德

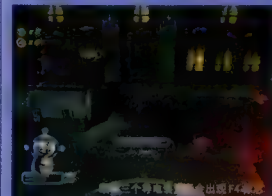
毁灭博士被杀死,苏对里德等人进行偷袭。为呼喊着本的情景,在恢复装置里的本便希望里德能恢复常人的生活。相对这些来说,恢复才是更重要的。

路上可以利用打毁机器人。接着是找隐藏的终端,这个没有固定地点,是随机的。多试几个就能找到。打开大门后进入恢复装置,本现在又恢复了力量,苏又回来了! F4 标志在实验室对面那个接待台。苏拿到 F4 标志。一直前进消灭堵路的机器人,最后的巨型机器人也很容易解决。

关卡 5 毁灭博士 I (Dr. Doom Part 1)

目标:打败毁灭博士

开始是攻击最终一击,无论成功与否都会下落到第三个平台战斗。这个平台的三个导电装置会不断给博士补充 HP,所以要先破坏它们再跟毁灭博士直接战斗,毁它们后同时会出现一个 F4 标志。



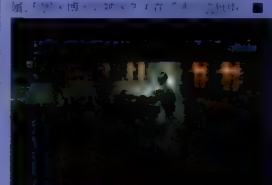
关卡 6 毁灭博士 II (Dr. Doom Part 2)

目标:打败毁灭博士

神奇四侠终于重聚,难道毁灭博士还有胜算吗?

最终的 BOSS 战分为两个阶段。第一阶段,当里德和约翰尼用里德博士的行动时,切换约翰尼发动攻击一击,接着是苏。第二阶段,先选择本和里德行动,然后再切换里德攻击本和苏。在第一阶段时,战斗的区域会随机出现 F4 标志。

神奇四侠战胜了毁灭博士,欢呼声响彻天空,约翰尼的吻更是甜蜜。里德和苏有情人终成眷属。



毁灭博士 II 终于倒下了





安全装备收集
安全护身符收集
安全物品收集

冰城传奇 BARD'S TALE 完全攻略

文/听风掠梦

第一章 老鼠是酒店老板娘们的天敌

我

是一名四处流浪的旅者,由于有那么一点歌唱天才,所以大约纳的人们都称我为“吟游诗人”。在过去的岁月中,我四海为家,走进了这片大陆的各个角落。

今天是一个平常的日子,平常得和所有的昨天没什么区别,身无分文的我来了一座普通的城镇的小酒馆前。我像以前一样,在那里唱起奇妙的歌曲,从异度空间有吟出我的小伙伴——可爱的小老鼠,随着酒吧中迷人的喇叭的尖叫,我再次成功完成了骗吃骗喝的例行使命。不过我想的是,我在这次演出中的遇到了一名古怪的老头,他让我入了一个阴谋中,对,就是一个阴谋。不过这也只是我这伟大的吟游诗人,一生不平凡经历中的一个小小插曲而已,至于其他的故事,你就同那个不停做我在我头顶上,喋喋不休的“创世者”吧。他就像苍蝇一样在那飞来飞去,似乎是无所不知,无所不晓,因此,有什么疑问的话,你就尽管问他吧。对了,首先还要向你解说一下关于我这个角色的“属性系统”,以及那原本就存在我记忆中,却被该死的“创世者”扔到无数不知名的 NPC、古里古怪的怪物

手中和宝箱中的渠道。

首先,是那个属性点数系统,对于吟游诗人而言,最重要的分别是强壮(Strength)、活力(Vitality)、韵律(Rhythm)和灵巧(Dexterity)。这些分别关系到攻击力、生命力、召唤生物的攻击能力和弓箭的杀伤力,而像幸运(Luck)影响敌人身上掉落物品的好坏和金钱的多少。魅力(Charisma)影响到你与你的对话态度和商店中的商品价格就没有什么特别的意义了。此外至于那些诸如双手攻击、连射和寻宝者的特长可以任意选择。

然后就是那些乐谱了,天知道为什么那可恶的“创世者”为什么把它从我口袋中夺走,害得我不得不到处去寻找31份不同的乐谱,当然这还不包括我手中召唤可爱小老鼠的这份。除了乐谱以外,在旅程中,我还可以找到形形色色的物品和一些奇妙地点的地图。以上这

些,就是我们要在这款游戏里一起完成的任务了。那么下面让我先回到那个普通的城镇——Houton。

在答应帮助迷人的寡妇消灭地窖中

老鼠之后,我来到地下酒窖。在曲折的通道尽

头,我找到一只小老鼠,踩扁它,没想到更大的一只

喷火大老鼠又出现了。我带着全身的火焰,像个烧鸡似的跑

回了酒吧间。在众人的嘲笑声中,我带着从寡妇那里得到的满头汗水和一把剪刀再次来到了酒窖。此时会出现一个奇怪的老头,不灰其休的教导我如何攻击和召唤,还交给了我召唤雷精的歌曲。不过我不会感谢他,因为他就是那自以为无所不知的“创世者”派来的,引导我进入下面一段累死人的旅程的始作俑者。不客气的说,他死后,来到通道尽头,召唤雷精消灭大老鼠后,我回到了酒吧,从老板娘处得到了一份“温馨”的礼物。

第二章 监狱不是一个讨人喜欢的地方

确确实实的一夜过去后,我告别了迷人的老板娘。离开酒吧,又遇到了那个古怪的老头,嚼弄这个“创世者”的傀儡并从中得到了 Calcigh 护身符后,我继续在村里面闲逛,顺便可以翻墙倒柜的找到一些钱物,谁叫吟游诗人在往还兼任着盗贼这样一份很有前途的职业呢?在村中闲逛时,在酒吧旁的路边可以遇见一只头上顶着大大的惊叹号的小狗,如果我和善的对待它,那么它将伴随我完成整个旅程。需要注意的是,由于那个充满意味的“创世者”的安排,所有我要寻找的人或者生物都会顶着大大的惊叹号并且在地图上用橙黄色的小点出现,天知道这样他们究竟累不累(得到小狗的加入,必须先在酒吧与酒吧老板娘的两次对话中,均使用游戏态度)。

与路上游荡的老者友好的打招呼,得到一点可怜的经验值后,就可以在酒吧旁的房屋中得到找寻可怜妇人(Ogun's Mum)失踪的儿子 Ogun 的任务。在



在酒吧的旁边发现了可爱的小伙伴——小狗

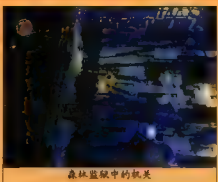


森林深处的地窖



冰城传奇酒吧酒吧老板娘收取酬劳

间小屋中,我见到 Darrud,得到驱除石家怪物的任务。直接来到镇中的地下迷宮中,找到一名 41 岁的喜欢装扮成猥亵老人的老男人的全部财产。就可以同 Darrud 处完成任务了。另外可以与卖酒的 Vandalism 对话后,出门击碎门口的酒瓶,得到打破竞争对手的商店的任务。接下来在塞基酒吧的地下酒窖中打破 22 个瓶子,然后打破商店中的 4 个瓶子,就能拿到 500 元的奖励了。



森林监狱中的铁头

接着从城镇的南方出口出去,此地是森林地带,有着郁郁葱葱的树木和四处游荡的狼群。路上还有一些树桩,打开它们能够得到一些金钱,在以后的地图中,还能在里面找到某些特殊的宝物。来到道路的尽头,有一只孤独的地精 Darnaffet 在游荡,它自称手上有着新的乐谱,不过需要我帮助它完成某些事件后才能给我。不管那么多,先恶吓它一番,这个胆小鬼说乐谱放在丁村庄的井中,回到村庄进入井中,虽然可以获得一点可怜的经验值,但乐谱却没有任何影子,看来我被骗了。回到 Darnaffet 处,它说只有帮助它救出可怜的 Keillil 后,才能告诉我乐谱所在。从它嘴中得知了森林监狱的入门密码后,我前往监狱。

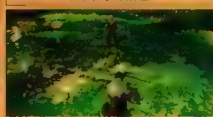
回到村庄,从东面的出口来到森林监狱,消灭路上的地精来到东北角的监狱,通报密码进入了监狱,放倒监狱的两名守卫后,见到被囚禁的三名囚徒。天知道究竟谁是 Keillil! 我决定干脆打开机关把他们全部放出来。监狱中从左到右有三个机关,按照 2-1-2-3-1-2 的开启顺序就可以安全地放出可怜的囚徒。然后就可以向地精 Darnaffet 复命,于是得到了召唤神箭手的曲谱。

第二章 个滑头地精怎能逃出我的掌握

回到村庄,那个可恶的老头再次出现,让我到 Kirkwall 去找他的兄弟 Bob。然而在我离开村庄前,村长 Sherif 出现让我把 Keillil 抓回来,否则就别再回去了。也,要为了这里的啤酒和美女,我就去 Neversdale 找回 Keillil 吧!



探险去营救 Keillil



可怕的 Ogan 就地牺牲



突然出现的地精乐团

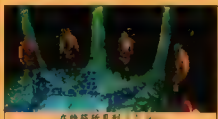
离开村庄,来到正北方的 Neversdale,从东侧的河边花费 15 元渡河,前进,看见一只可怜的小怪物横尸在野,从他的身上找到能够发射火焰的弓箭,并且发现原来他就是我们要找到的 Ogan。消灭埋伏的地精,来到 Keillil 的小屋前,这个懦夫不敢出来应战。只好亲爱的,我进入屋内制服了歇斯底里的 Keillil,并找到了召唤女巫的乐谱后,决定离开这里。向西侧的河边前进,由于在前面我豪爽的支付了船资,先前船夫的兄弟决定为我免费摆渡。可还没走几步,就遇到了地精首领 Fnaar 和他的喽啰,打他手下后,就可以安全离开这里了,当然战斗前 Keillil 要求松绑并参加战斗的请求可千万不要答应,否则这个狡猾小子又不知道会溜到哪里去了!

回到村庄将 Keillil 交还给村长,并将 Ogan 死讯告诉了他可怜的母亲,于是我得到少许金钱和兔子幸运币作为报答。然后来到酒吧从迷人的寡妇处得到美酒,接着去杂货店,以美酒为代价从店主手中可以以较优惠的价格买到一处未知地域的地图,在以后我还可以在地图上找到一名游手好闲的地精,在他手中可以买到四份不同地图,外加在遇到地精 Darnaffet 的森林中,可以通过射杀小狗到地的枪筒而从猎人手中得到的一份地图。那么就有 6 个额外的探索地点可以去冒险,不过除了无关紧要的隐藏物品之外,那里没有什么特别吸引人的东西。因此暂时不打算前往那里,还是直接去 Kirkwall 找 Bob 先生吧!

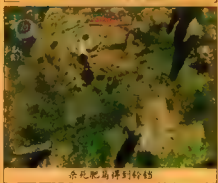
第四章 为了逃避做七个孩子的爸爸的命运而逃婚

来到 Kirkwall,首先花言巧语的骗走了一个找门上的可爱女孩。这里务必欺骗她,否则按照她的想法留下来一起生七个孩子,对于我这个散漫了的诗人来说,简直就是灾难性的后果!

然后四处问起 Bob,所有的人都大摇其头。先来到杂货店,换到一把新的可以召唤两个“生物”的提琴后,在镇的最北头找到了两名旅客,得知原来我们是老相识,如果我先去他们的城镇 Finstown,就可以获得一笔丰厚的回报,不过我现在已经完全忘记了我会做过什么了,等有时间再去那里吧。然后与旁边不远的 Bob 对话,在他的指引下,我居然又找到了其他三名模样相同的 Bob! 无奈之下向他们好言相求,终于被他们带到村西一个原先锁住的房子前,他们交给我一首召唤光精灵的曲谱(Light Fairy Song),让我靠这个帮助进入原本漆黑一团的农场,找到前往他们秘密集会地点的通道。在此之前,可以先进入一旁的仓库,找到召唤盾骑士的曲谱和一件不错的物品。



在地精所见到

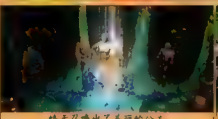


杀死肥鸟得到铃铛

进入密道,来到 Bob 们集会的场所,天呀! 这里居然有五个 Bob! 在这里,他们又给我讲了老掉牙的关于公主被邪恶巫师囚禁的故事,并且想借助魔法召唤出公主的影像来诱导我,不过由于其中一个 Bob 将召唤的铃铛法器遗忘了不远的农场中,无法完成仪式。为了一睹漂亮公主的容颜,我义不容辞的前往农场,找那个脾气古怪的农场主讨教铃铛。在他消灭了讨厌的乌鸦之后,他正准备将铃铛交给我之时,他的女儿突然出现了,天呀! 居然就是那个想和我生七个孩子的女孩! 下面我不得不去顶一个蠢蛋代替我来完成结婚这个艰巨的使命。

回到城镇中的酒吧,在酒吧角落里找到了一个伤心的男人,三言两语就骗得他代替我去对付那个结婚狂。顺便再偷出老鼠,从酒吧中的女人手中得到一点小小的报酬之后,我回到了农场。兴高采烈的农场主说,他的女儿对新男友非常满意,而铃铛却被他安置在一匹黑马身上——看来还得费一番手脚。来到一旁的环状石阵,摆平肥马,得到了铃铛。

第五章 我与地精老人及其喽 们的战争



终于召唤出了美丽的公主



勇士之心,地精头目 M-Lasson

回到 Bob 们那里,让他们召唤出美丽的 Calagh 公主。美丽的影子如梦幻地出现在我眼前……这位高贵的公主称呼我为“天选之子”(Chosen One),并声称我来到这里是上天赋予的职责,并且诺如果我能解救她,将得到她的爱情和财富。这似乎是一个不错的选择! 既可以打发空虚无聊的时间,也可以得到不错的回报。比起天天面对那些从异空间召唤出来的,总是自言自语或者是沉默无言的生物要有趣得多。那么好,我就先去完成从丑陋的地精手中夺回 Magical Love 的使命吧,下面那五个疯癫的 Bob 将为我打开一条通往地精森林的大门。

打开大门,我再次遇到了地精首领 Fnaar 和他的手下,此外还有一个可怜人 Mell。Fnaar 没几句活就开溜了,下面我将在无畏的 Mell 用身体开路的壮举下,尽快的射杀那些讨厌的地精射手,用剑放倒那些皮厚肉粗的地精骑士。在盾侍卫和神箭手的协助下,我顺利的来到了地图的中部。冤家路窄,在这里我再次遇到了 Fnaar,他会不断的召唤地精骑士来攻击我,不过在我强大的火箭、盾侍卫的攻击以及歇斯底里的巫婆的强力协助下,我一直追到 Fnaar 到了湖的另一侧。在这里,

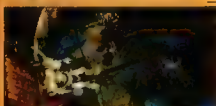
Enarf再次衝進了,消滅塔牆的敵人來到東南角,終於截住了Enarf。在盾牌護甲和神箭手拱卫下,我成功的用弓箭射杀了他。离开前,我在路口再次遇到了Mel,并从他的手中得到了召唤神手的曲谱。回到了城镇,先到Bob那里和他们说句,然后我就将前往丛林之塔开始我挽救公主的伟大旅程。

第六章 该死的冻掉下巴的冰山之旅

离开Kirkwall,一旁就是巫师们建立的丛林之塔,潇洒的射杀在塔外游荡的魔群后进入塔中,在塔的第一层我可以找到强化霜精之曲和防御者之曲。于是我以后就可以召唤出一个精瘦的老头来帮助我完成探索道路,打开宝箱以及发现隐藏房间等等特殊的事情了。在下面的两层中,没找到什么特别的宝物,只有无尽的陷阱和数不胜数的吃人植物。不过在精明的探索者和女巫的帮助下,我顺利的来到了塔顶。在这里我再次遇到了守护者Heme,使用火箭可以轻松摆平这一族四处乱窜,会散发毒气和召唤吃人植物的半精灵。得到可以召唤它的护身符后,我回到了Kirkwall,找Bob们寻求下一步的指示。不过下塔途中,需要对付那些突然出现的讨厌怪物,纯粹的肉搏他们可不是我的对手,不过其中有的家伙会使用群体的毒性攻击,这不是我现在可以抵抗的,因此使用弓箭和强大的神箭手一起消灭敌人,看起来是个不错的选择。



第一座丛林之塔中的守护者——Heme



勇者在墓地中沉睡的王子

在喝下茶水后,他露出了自己的真面目,原来他是一个地精,为了避免他身上的诅咒,他希望我们能够到达冰谷深处的神洞来破解诅咒!答应可怜的地精的要求,一起来到冰谷的深处,在这里可以看到一个显而易见的陷阱——个放在单薄的冰块上的孤零零的宝箱,拜托万能的“创世者”,你就不能给那些有新意的陷阱吗?果然我走上去后,虽然得到了强化斧头之曲,但是正如预料,我被出现的魔兽强迫进行了一次冰船旅行!

在冰河中,我不断的与跳上冰块的冰底生物搏斗着,在斧头和女巫的协助下,轻松的摆平了它们!通过不断的漂浮前进,最后我来到了一把插在冰块上的神洞面前,可在我捡起神洞的同时,却又被万能的“创世者”扔进了地下的冰洞中。

进入冰洞后,我四处闲逛,除了发现几处锁住的房间和一个被堵在冰块后的可怜“人”,我一无所获!从那个可怜“人”处得知,如果我可以进入一边的勇者墓地中,说不定能找到可以融化冰墙的火精灵召唤曲,好,我就进入勇者墓地去见那位队长般的勇者吧!

第七章 一只老鼠就可以解决女武士军团

进入勇者墓地,在通道尽头可以看到倒坐在宝座上的骷髅勇者,在他的手上就有我需要的东西,不过这肯定是个阴谋,那个喜欢恶搞的“创世者”绝对不会轻易的把曲谱交给我,果然骷髅勇者Hrafn在我不停的唠叨中站起,原来他呆在这里是因为他无法证明自己是勇者的缘故,只要他能够杀死25名骷髅士兵,那么他就可以前往光荣的净土Valhalla了。我选择激怒他,于是他打开了他身后的大门,在我一同前进的过程中消灭了25名骷髅士兵,借此表现自己的勇猛无敌!

当骷髅勇者Hrafn杀满25人后,我们自动回到骷髅王座前,这里出现一名迷人的美女带着幸福的Hrafn前往净土,这个幸运的家伙!可惜我仍然得



进入冰谷之塔前遇到,魔兽伊的陷阱



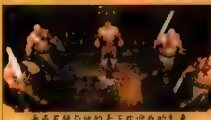
第二层塔顶的守护者——金甲武士

在这个黑暗的世界中继续厮杀着。在得到美女教授的火箭灵曲谱后,我就可以召唤出一个浑身炽热的火精灵,有了它就能进入那些被冰墙封住的房间了。

首先回到被冰墙堵住的“人”前,让火精灵融化冰墙放出“他”,没想到“他”居然是一个喜欢探险的土精灵,和蔼的对待“他”可以得到打开锁住房间的钥匙。那么下塔就可以前往西南角的房间得皇冠了,在得到皇冠和消灭踏上融化冰块后冒出的怪物后,我来到了西北角的出口。在这里土精灵会自行离去,而地精Gower会出现,用一把快剑和一些不错的物品,换走了我手中泛着蓝光的神曲。

离开冰洞后,我再次来到了大陆,在我面前就是山岩之塔,下面就要进入接受新的挑战,在外层通道收拾了不知好歹的魔兽伊后,我进入了塔中,进入之后,此塔守护者——金甲武士出现,我向他提出了挑战,不过高傲的他提出必须先连续经受四次试炼。艰难的挺过试炼后,这个家伙仍然不肯与我直接交锋,交给我个与往常一样无趣的任务——就是活捉到达塔顶,首先来到北角的房间得到可怜冒险者身上的强化火精灵灵曲。然后前往上层,在二层只要打开东南角的机关就打开前方的大门,最后可以看到一个满是女性武士的房间,只要我召唤出老鼠,那么这些女武士就会被吓得四散而逃,哈哈!于是就可以顺利前往下一层了。来到第三层,很顺利的消灭了路上的敌人,找到了通往塔顶的入口。在塔顶我轻松放倒了皮肉内粗的金甲武士,得到了武士护身符,武士之曲和高强探索者之曲。下面我就可以离开这个不断崩溃的塔了,当然还要对付那些不知道从哪里冒出来的魔兽伊们。

第八章 出来混,迟早是要还的



当魔兽与我的手下相遇时的景象

离开山岩之塔,南面就是魔兽伊的大本营Dounby,在这里的城镇到处都是魔兽伊,但是我却未找到通往中心魔兽伊之塔的道路?首先在下方向城镇中找到古怪的Fox兄弟,从他们手中得到帮他们讨债的任务,依次来到北面的Dorman的家和南面Casir的家,却发现原来Fox兄弟是骗我的,事实是他们欠了别人的钱财。回去之后,狠狠的教训了Fox兄弟得到了雷灵之曲作为补偿,然后通过废弃的地下遗址前往城镇西部,在废弃之城,虽然我无法召唤生物协助战斗,但是消灭寥寥可数的敌人后,最终找到了投石者之曲和强化女巫之曲,然后离开这里来到城镇东部。

在城镇北侧的酒吧(Aiken Drum bar)中,按常理召唤出老鼠小朋友得到一些金钱后,我还参加了酒吧歌手的演出,得到一笔不错的黄金,然后与Dugan对话,得到了去绿色平原寻找MacRath,以得到寻找阴影奔奔(Shadow Aze)线索的任务。不过我还是要记住前往绿色平原,还记得那几位读者曾经告诉我在Finstown有着一笔丰厚的奖金等待着我吗?那么我回到Dounby城后,从东北角的出口出去就可以前往Finstown了。

果然,一来Finstown,就有美女尖叫欢迎我,不过在他们背后还有无数弓箭等待着我,这可不是一件美妙的事情,下面只有靠着手中强大的火箭,与神箭手,盾牌守卫和女巫的帮助终于来到了城镇内部。这里的高大守卫似乎与我已是旧相识,“亲切”的告诉我,他们的首领Silkbeard正在等着我。

进入城镇,首先来到酒吧,在这里我可以看到Gregor,他很惊讶我的到来,原来我曾经答应这里的村民,帮他们赶走恶龙,结果却却放诸诸……我怎么不知道自己有此卑劣的“壮举”不管怎么说,因此这里的村庄就被海盗们彻底占据了,我照例放出老鼠,没想到这样吓到的居然是一个壮汉,收取了封口费后我离开了这里。

来到城镇北方的屋子,在这里我见到了Silkbeard,为了弥补我曾经的无耻

事迷途的孽，我不得不自己寻找出路了。来到最南面的军械库旁，召唤出我最强的伙伴摆开了这里的4名强盗，就可以进入军械库被锁入口。然后出去与被围困在栅栏中的老翁对话，我尽量用和蔼的态度对待他，结果获得了4名弓箭手的协助。与栅栏中一名妇女和小孩和蔼的交谈，可以得到一把不错的琴。然后我回到刚才 Silkbeard 所在房子，从箱子里得到刺客之曲和吸血虫之曲，就在准备离开的时候，Silkbeard 在城门口挡住了我，艰苦的打败这个喜欢炫耀的内陆后，我火速的离开了这个是非之地。

第四章 记忆性不好的僵尸真是叫人头疼



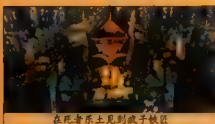
手持阴影神器的僵尸

看来还是回到绿色平原，继续寻人的工作要更有前途得多。于是我突破 Dounby 从最西侧出去。来到了绿色平原。不过不幸的事情还是接踵而来。一名讨厌的懒惰的巨鸟怪物，杀死了我可爱的小狗。可怜的小宝贝，就这样成为了一堆白骨。怀着满腔的怒火射杀大鸟后，我来到平原上一处比较空旷的平地前，在这里我遇到了 MacRath，但是他的话我却是一句也听不懂。放倒出现像笨的半人怪物 Nuklavee 后，我决定带他回去见 Dugan，以便搞清楚他究竟是什么意思。

回到城中，Dugan 解释了他那难解的语句。原来 MacRath 发现了隐藏著神器——阴影诅咒的地下世界。对于神器，我也很感兴趣，于是决定前往探一番。来到绿色平原的尽头，进入了尽头处的地穴入口。在地穴中，有着许多的机关，传送门和隐藏房间，看来这里是探险者大显身手的地方了。首先我进入的道路尽头有通往“颅骨之路”(Skull Portal)的道路。进入后在颅骨之路的尽头有通往“圆环之路”(Circle Portal)和“神木之路”(Tree Portal)的两条不同选择。我选择了“圆环之路”，在圆环之路的尽头，又有着通往“颅骨之路”(Skull Portal)和“神木之路”(Tree Portal)的选择，在这里我进入神木之路。在神木之路的尽头，又有着通往“圆环之路”、“颅骨之路”和“月光之路”的选择。我进入了月光之路(Moon Portal)。在这里我欣赏到了僵尸的舞蹈，还见到了一个喜欢絮叨叨的骷髅头，在骷髅头的强烈要求下，我点燃了黑池旁的五盏灯火。没想到的是，这样的举动居然为我召回了亲爱的伙伴——可爱的小狗，虽然它变成了白骨喵喵的幽灵犬，但终究还是回来了！拿着祖传的骷髅头给骷髅的魔法之曲，我来到了前方岔路前，在四条不同的道路前我选择进入了阳光通道(Sun Portal)。在阳光通道的中央大厅的箱子中我找到了怪舞之曲，然后我就可以看到向西面的小鸡通道(Chicken Portal)离去了。在小鸡通道的西北角和东北角处，我敬业的探险者都可以找到密室，在里面分别可以找到强化神器舞手之曲和强化武士之曲，然后我就可以从中央的歌舞之路(Song Portal)离开了，在歌舞之路中，我可以见到手持阴影之斧的僵尸。一个可怜的天选之子向他要求神器斧却被打倒，下面他向我询问我是否也是“天选之子”？得到肯定的答复之后，它居然要直接把我阴影神斧给我，这可能吗？肯定是那个无聊的“创世者”的阴谋！在我好心的提醒下，愚蠢的僵尸终于铭记起自己的职责，开始朝我乱砍，下面我将按常规击倒它并取得阴影之斧，从正北方的通道离开前往下一个目的地 Stromness。

第五章 我和两个疯子结下了深厚的友情

Stromness 是游者的乐土，在门口一本正经的守卫告诉我这里就是通往最后一座岛屿之塔的必要之路，并且我宣称依仗万能的“创世者”的嘱托，将在这里消灭我。不过就凭借那几根散乱的骨头，根本就不我的对手。进入城镇，这里四处游荡着高大的不死生物，不过在城镇中心，我可以找到这三座寥寥可数的诗人之家——疯子铁匠、里租鲁的侍侍他房房旁地精得到强化吸血虫之曲，然后与疯子铁匠对话，结果他把我当成了他的家，欣然同意带我前往他自农场的外，前往地下矿脉的入口。一路保护小心他前进，在路上我还可以来到到疯子铁匠唯一的朋友的房子，在他的手里面我可以买到可以同时召唤四名生灵的强弩，而且在我奉承之下，这个疯子也高兴的教授了我强化投石怪之曲。出门后不远，又可以看到一个地精，如果我和善待它，就可以得到强化火元素之



在铁匠家上见到疯子铁匠

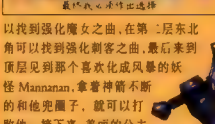
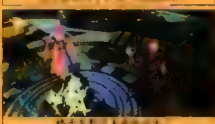
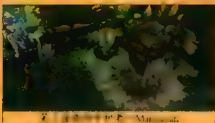


他就是疯子铁匠的朋友

曲。下面我将一直守卫疯子铁匠穿越众多骷髅的攻击，打开农场之门前往农场，到达农场尽头见到一个从地下冒出的不停蠕动的恶心怪物，消灭它后，我得到了疯子铁匠手中的神弓(Odraig Goch)，就可以进入地下矿脉了。

进入矿脉后，进入后笔直向西走，与土精灵首领 Culain 对话可以得到在10分钟内找到足够的土精灵矿工来协助它，挖开地下通道的任务。首先在我进入时经过的通道和转弯处找到了两名矿工，并迅速的将它们带回到 Culain 身边。然后在前往下方的大洞穴里，在洞穴通往西面的三条通道中前进不久，都可以找到一名土精灵矿工，只要我再带回两名矿工就可以让通道在10分钟内顺利挖通，不过如果有总共5名或者6名矿工的话，当然会更好，顺利的挖开通道后，我可以在通道中再次见到那个土精灵，与它对话可以得到到刚旁。下面我就可以拿着土精灵首领赠送的会说话的宝剑(Ego Sword)，前往东南角的出口处，通过地下暗河前往下一个目的地。

第六章 没有什么比作吟游诗人更好的了



穿过地下暗河，我来到了一个大洞穴，在洞穴的南侧现在有一面能像墙挡住道路。下面我首先前往西北角，在听完 Olav 冗长的谈话之后，我前往地图的东南侧找到了一名可怜的土精灵 Bannock，并送它从我进入的地点离开。得到了 The Fitholg Ambrands，得到这个物品之后，我就可以向 Olav 复仇，并得到强化盾牌之曲。然后我就可以召唤出盾牌守卫，打开那扇魔法门了，进入一旁的洞穴，总是那个可怜的男人过去打开宝箱的话，我可以从他的“身体”上得到强化怪舞之曲，然后我回到刚旁的大洞穴，首先在西侧宝箱中得到强化怪舞之曲，就可以从东南角的出口离去了，再次通过地下暗河前往岛屿之塔。

一路出矿脉，就可以见到岛屿之塔耸立在面前，我顺着台阶——层层的上去，在最后一层我可以找到强化魔法之曲，在第二层东北角可以找到强化怪物之曲，最后来到顶层见到那个喜欢化作风暴的妖怪 Mannanan，拿着神器不断的和他兜圈子，就可以打败他。接下来，美丽的公主出现了，原来仅仅打败这三个塔的守卫，并不能彻底拯救她，只有消灭邪恶的巫师才能最终达到目的，因此她召唤出一只火鸟让我骑着前往巫师之塔(Dounby Tower)。

驾驶火鸟来到了 Dounby 城外的巫师之塔，连续放倒了12层重复而单一的敌人后，我终于来到了公主和巫师的面前，然而结果却是这样的：巫师说公主是被他们在一千年前封印的邪恶女王，而公主却说巫师是邪恶的化身，采用了不人道的办法囚禁了她，结果最后他们非要我给出选择，真是活见鬼！

当然我肯定选择了——什么也不选择的离去，继续作我游荡四方的吟游诗人。至于其他那两个选项，是那个恶趣味的“创世者”强加给我的，我只当它们不存在，嘿嘿！如果你们有兴趣，倒是可以试一试，不过我忠告你，结果可不是那么有趣的……



附一:完全乐谱收集

乐谱名称	取得方法	有特殊特点
鼠眼之曲 Rat summon song	初始曲谱, 其升级曲谱在杀死 Fearf 的地精森林的西北角树桩中	虽然攻击力不强, 但是生命力脆弱, 因此除了完成一些支线中“吓”人的任务外鲜有出场机会
雷蛛之曲 Thunder Spider summon song	初始由 Houton 地下洞窟中的老头给予, 升级版本在森林之塔第三层的宝箱中	升级版本比起初始版本相比, 不仅具有麻痹效果, 而且还具有“地震风墙”效果
神舞者之曲 Herone summon song	初始在 Neverdale 森林中的地精 Bannafel 救助 Kenil 的任务获得, 升级版本在取得阴影神舞者的地下城堡室中	伤害力不高, 但是可以击退敌人
龙源之曲 Crone Tune song	初始在 Neverdale 中 Kenil 的小屋中找到, 升级版本在 Doumy 城的地下城堡的出口处	升级版本不仅可以全体治疗, 还有击退敌人造成伤害的效果
光精灵之曲 Light Fairy Song	初始由斯肯在 Kirkwall 由 Bob 给予, 升级版本在山谷之塔第一层东北角的“无头之”的尸体上	有驱魔效果并且随机放射白光, 使得对手盲目
盾卫守之曲 Bodyguard Song	初始在 Kirkwall 中个商店的魔藏室中, 升级版本在 Finkof Caverna 完成前哨任务后获得	拥有最强的防护和格挡效果, 是最佳护盾
斧手之曲 Mercenary song	初始是完成地精森林任务后由 Mell 给予奖励, 升级版本在冰山中遭遇剑柄获得	中便中矩的表现, 不过在武士上出现后便初显身手了! 冷兵器
调查者之曲 Trap Finder song	初始在森林之塔第一层宝箱中, 升级版本在山谷之塔打败最终守护者“金甲武士”后自动获得	他不仅可以发现并延缓敌人, 而且可以发觉游戏中的地魔房间, 获得不少珍贵物品
火精灵之曲 Elemental summoning	初始在勇者高地完成帮助德意志王 Hrafn 前往“净土”的任务后由德意志的奥女给予, 升级版本在 Stromness 如果和奥女对待了商人商店的地精后获得	除了强化冰墙和远程攻击之外, 其一是是
武士之曲 Knight Song	初始在山谷之塔打败最终守护者“金甲武士”后自动获得, 升级版本在取得阴影神舞者的地下城堡室中	被早期主要攻击, 是后期的主要伙伴
雷灵之曲 Knocker song	初始在 West Doumy 完成 Renard 兄弟的任务后获得, 升级版本在 Finkof Caverna 通过魔法门后西面的宝箱中	本体脆弱, 但是投射出的闪电非常有效
铁石者之曲 Brute song	初始在 Doumy 城的地下城堡中找到, 升级版本在 Stromness 商人商店 Finstown 商店获得	强大的远程部队, 是个不错的伙伴
刺客之曲 Rouge song	Silkbeard 所在的房子的宝箱中, 升级版本在岛屿之塔一层的东北角	杀伤力很高, 回避能力很强, 但是装甲薄弱
吸血虫之曲 Heal Stealer Song	初始在 Finstown 商店获得 Silkbeard 所在的房子的宝箱中, 升级版本在 Stromness 相恋的对他进行了铁匠店的蜘蛛后获得	拥有吸血能力, 但是飞行速度很慢, 容易被围殴至死
魔女之曲 Enchantress Song	初始由取得阴影神舞者的地下城堡中月光之塔的蜘蛛给予, 升级版本在岛屿之塔一层的宝箱中	拥有复活能力和对敌减速能力
怪兽之曲 Behemoth tune	初始由取得阴影神舞者的地下城堡中阳光通道(Sun Portal)的中央大厅宝箱中, 升级版本在 Finkof Caverna 在通过魔法门后奥女家南面的“无头之”的尸体上	对付不死生物有特效

附二:完全护身符收集

护身符名称	取得方法	特点
Caleigh 护身符	出了 Houton 后由曾经出现过老喇嘛送	按照 1 到 3 级消耗不同的水晶, 除了回复金体力之外, 还递增 50%~100% 完全免疫伤害
Herne 护身符	打败亚那那 塔——森林之塔守护者后获得	初始只是攻击附近敌人, 中级攻击范围加大而且附加中毒效果, 高级攻击范围扩大而且杀死身边的一般敌人
Lugh 护身符	打败亚那那 塔——山谷之塔守护者后获得	初始在上角身边附加刀片, 中级附加飞镖效果, 高级甚至附加流星攻击
Mannana 护身符	打败亚那那 塔——岛屿之塔守护者后获得	初始召喚旋风, 中级召喚闪电和闪电, 高级召喚暴风雷电和火球

附三:完全物品收集

物品名称	效果	获取方法
Badger Hide Gloves	强壮 +1	去 Neverdale 寻找 Kenil 的途中, 在地洞南部的一个箱子中找到
Belt of Oak	强壮 +2	在获得阴影神舞者的地下城堡中, 位于月光之路(Moon Portal)中北部的一个宝箱中
Armabands	强壮 +3	在前往第三座岛屿的途中, 被主精灵 Bannock 离开后 Finkof Caverna, 后入手在 Houton 遇到地精 Bannafel 的森林中, 可以通过射杀小洞中的松鸡而由猎人引入, 人物峡谷 (the Hunting Grounds), 在其中最北部的一个树桩中找到
Findrune Charm	活力 +1	在获得阴影神舞者的地下城堡中, 位于洞窟之塔 (Shall portal), 东南角的一个部门之后, 需要召喚地精舞者才能发现, 得到。
Fae Locket	活力 +2	从人地用的地精商人手中买到 Carnmore 的地面后进入, 在其中“使徒”中找到
Phial of Medb	活力 +3	完成 Houton 洞中 Ogan's Mum 寻找儿子下落的支线后, 查看告诉斯肯的死亡后进入入手在亚那那 塔——山谷之塔的第二层宝箱中
Silver Horseshoe	幸运 +2	在铁匠的农场中西侧的一个树桩中找到
Four Leaf Clover	幸运 +3	与士德灵 一起离开地下冰洞 (Frozen Tombs) 时通过地精 Gover, 和斯肯将它它后入手在德意志之塔西面 (West Doumy) 的中央地带的酒吧 (The Tapbar) 获得比量胜利
Lightning Stone	灵巧 +3	在前往第三座岛屿的途中, 完成 Finkof Caverna 北部的 Olan 元长的故事后自动获得
Silver Torc	魅力 +1	在亚那那 塔——森林之塔的第一层宝箱中
Golden Coronet	魅力 +2	在冰洞 (the Burial Chambers) 中最北部的房间中, 需要解套东侧冰墙上的机关得到钥匙后才能进入
Mantle of Onian	魅力 +3	在 Finstown 酒吧中, 召喚出老喇嘛一名健壮的商人后获得的“封印套”
Eagle Charm	防御 +1	在 Neverdale 北部的 Kenil 的时间中的一个宝箱里面
Ring of Tara	防御 +2	在冰洞 (the Burial Chambers) 中使用斯肯的态度对待了精灵 Dolya, 让它在逃走时时候被杀, 然后可以从它的尸体上获得
Cormac's Chalice	防御 +3	从大地图的地精商人手中买到 Ruins of Tara 的地图后进入, 从西面门后进入, 在北方的一个宝箱中找到
Golden Thistle Ring	+50 最大的攻击点数	来到铁匠的农场中, 在铁匠铁匠取出神符的破甲, 北部的树桩中
White Book of Rhydderch	+50 最大魔法	在地下矿坑中, 将精灵在 10 分钟内挖开石头, 那么破甲在其后的石洞中两次挖到曾在冰洞中见过的精灵 Dolya, 从她的手中获得
White Book of Hergest	+10% 魔法恢复速度	从人地用的地精商人手中买到 Eran Macha 的地面后进入, 在地面最北部的宝箱中入手
Golden Spyglass	+10% 财富价值	从 Houton 的商人手中可以买到一个 Ruins of Dan Afliene 的地图, 在其中的一个宝箱中获得
Amulet of Llyr	-1~5 奖励装甲	从大地图的地精商人手中买到 Carn of Andeg 的地面后进入, 在西北侧的大宝箱中, 可以发觉门, 进入后消灭敌人后开启宝箱获得
Broonie Cloak	+10% 恢复速度	在 Houton 洞中的火火洞中的宝箱里
Fairstone Token	+10% 经验	在 Kirkwall 洞中一个黑暗的魔藏室的宝箱中



游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

icheat	开启所有秘技功能
idontcheat	取消所有秘技功能
play god	刀枪不入模式开关
loot	获得 10000 各种资源
taxes	各种资源减少 1000
give tech	获得 50 科技点数
sea monkeys	建造立即完成
toggle fog	战场雾影开关
epoch up	立即进入下一时代
recharge me	选中的单位立即恢复生命
convert	转换选中的单位
punish	选中的单位受到 20 点伤害
win	当然任务立即获胜

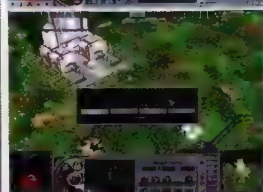
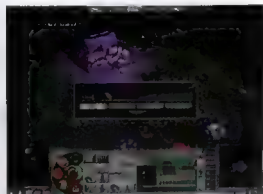
【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【V】

显示游戏版本号

【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【F】

顯示畫面轉速率

《测试:有效 PAGAN 提供 A》



游戏中按回车键或选择“Chat”按钮开启对话窗口,输入下列代码并回车获得相应功能(注意字母大小写):

cheat allowcheats	激活所有秘技功能
cheat instantwin	当前任务立即获胜
cheat georgew	获得 10000 元资金
cheat allunit	

开启所有建造项目并完成所有单位的训练
 cheat maxstat 获得卫星
 cheat fullmapshow

开启或关闭用户界面的按钮	
cheat endday	跳过时间
cheat shelovesme	功能未明
cheat shelovesmenot	功能未明
cheat onedaybuild	功能未明
cheat satellite	功能未明

注意若使用了秘技功能,则你当前的游戏状态会被标明“cheated”,而且在存档中也会有这样的标志。

【测试:NA PAGAN 提供 A】

在游戏中点击一个游客,然后点击全局资讯按钮(上面标有字母“i”),再点击游客的名字,删除原有字符串并输入下列字符串回车,即可完成改名并获得相应功能:

Alistair Lindsay	变声效果
M Brookes	地下移入
Mornington Crescent	允许通道穿墙
Rick Griffiths	洞穴出现鲨鱼
David Walsh	效果未明

以下字符串的相应功能,在本作及原来的第二代游戏中均有效:

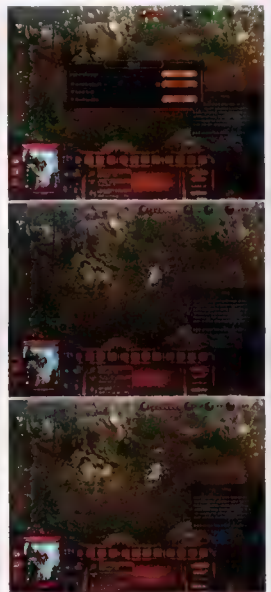
John D Rockefeller	获得10000元
Moose	游客们纷纷养着他们
Atari	所有游客都大井并非游戏
Frontier	过山车和轨道不会出现在这里
Guido Fakes	高级烽火编舞师
Chris Sawyer	游客们高兴得跳起来
Sam Denney	所有轨道都建好了
John Roach	所有过山车都建好了
John Warley	取消轨道高度限制
James Hunt	婴儿车穿越公路
Shifty	游客们聚集
D Lean	飞越视角

Make Me Sick	所有游客生病
ATITech	速度提升75%
Jonny Watts	观察视觉范围
Atomic	大爆炸特效
A Hitchcock	出现大量的啊
PhotoStory	观察视觉范围
Andrew Thomas	降低轨道速度
David Braben	取消上升速度限制
Andrew Gillett	提升公民价值
Ghost Town	游客可以合法进入
FFS	显示画面快速
Isamhardt Kingdom Brunel	训练工作人员

【测试】NA PGDN 提供 4 个

在游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

octtra	获得 7 点荣耀、3000 黄金和 100 珠宝
makemrich	单位训练及升级研发速度加快
makemefamous	获得 3000 黄金和 100 珠宝
fasterfaster	获得 7 点荣耀
	单位训练及升级研发速度加快
	测试:有效 Pagan 提供 A)



在游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

blitzkrieg 当前关卡立即获胜

游戏中也可按住回车键并按下下列键获得相应功能:

【回车】+I 隐身模式
【回车】+O 刀枪不入模式
【测试:NA PAGAN 提供 A】

【测试:NA PAGAN 提供 A】



【测试有效】 经编辑部实际测试通过

诺拉斯生存指南

——来自诗人的传唱

我们吟游诗人既不拥有战士钢铁般的防御，又不可能提供巫师那样摧枯拉朽的伤害，更没有盗贼飘忽不定的身手，即使曾是同门师兄，我们背着鲁特琴，哼着小曲，凭着那一寸不烂的舌头，在各种嘈杂的去处，向人们讲述着自己的见闻，将英雄的传说或是粉色逸事传到世界各地，你绝不会在我们身上找到哪怕一个子儿——金钱归于尘土，换来美酒佳肴。

诺拉斯是一块充满神奇魅力和危机四伏的大陆，在这里探险，有一些基本的法则需要遵守。随着大灾变传说的传播，越来越多的勇者前往诺拉斯集中，然而真正能在此生存下来的并不多。许多人不是莫名其妙地死亡，就是离奇地失踪，还有一小部分侥幸保住性命回到了他们来的地方——因为从未有人系统地总结这些经验，更别说传授给后来的人。大部分只能在战场上从队友那里获得零星的经验，这种低效的方式不知道持续了多长时间，直到有一天，一位诗人来到这里，他叫红狼。

他没有健壮的身体，看上去也不像其他从事这个行业的人那样机灵——如果不是因为在酒馆、街头的演出，大多数人大概认为他只是一个小跑龙套的——他的乐器发出一种幽暗的紫光，高贵的气质和携带者完全不符。然而只要听过他的演唱，没有人会错过第二场。尽管有人认为

他的乐器产生的特殊效果，但越来越多的人慕名而来，却是不争的事实——他们只为听他的生存之道。为了让更多的人能够掌握基本的生存技巧，好事者将他的唱词用通俗的语言记录，并整理成册。以下的文字皆来自于这部整理稿，希望对后来者有所裨益。

英雄机遇——死之舞

每个人都拥有许多不同的战斗技能，这些技巧看起来毫无关联，可是如果按照一定的顺序使用，就能产生出巨大的能量。而且使用者也有机会获得某些加持的魔法状态，这就是传说中的英雄机遇（以下简称Hox）。无论是“独奏”，还是“重唱”，抑或是“弦乐四重奏”，他都将令你实力骤增，有机会挑战自己的极限。

你并不是一开始就能触发Hox，只有当你的战斗等级达到5级，你才能掌握触发Hox的技能。由于“在规定的时间内按照顺序使用技能”是Hox能够成功的最大也是最简单的秘诀，因此对于你来说，阻碍你成功的最大障碍在于你总是忘记了下一个技能该是什么，然后眼巴巴错过时机，跟随我的烛光，你将走出黑暗。

四种基础职业的战斗技能分为六大类，分别由六种标志来表示，每个技能必定属于某一类。

当触发Hox后，需要按照一定的顺序使用不同类别的技能——这个技能链条被称为“起始链”。当然，在最开始的时候，你没有必要记住那些技能都属于哪一类，因为当你触发Hox后，技能的名称会在眼前闪烁，照着做就行了。问题在于战斗中很难抽空去看眼前的技能名称，而且有时多个技能都可能是适合的，这样就会有很多名字在跳动，更增添了“一瞥”的难度。所以如果想很好的发挥Hox的作用，除了多多练习，没有别的法子。

也许有人问，事先背熟顺序到什么时候再使用不就行了？两个字送给你，蠢才！习武打拳，最讲究随机应变，不同的招式用于应对不同的情形，而且即使意识到了应该使用什么招式，也要动作能够跟上步调，否则比不知道如何招架的更郁闷。所以，最好的方法就是在战斗中学习，做到眼、脑、身、手的协调统一。

起始链中规定的技能只是六大类中的一类，即同类技能中的任何一个都能起到推动起始链的作用。因此当你一个人战斗时，触发并完成 HOx 是一件非常轻松的事——单人 HOx 也只能也只需要两个技能：一个作为起始，一个作为终结。对于每个职业来说，单人 HOx 的起始都是同一类技能。而在多人 HOx 中，不同职业的起始将引出不同的链，直接影响 HOx 效果。和单人一样，多人 HOx 也需要触发，也有各种职业链，只是这时的链条是由不同职业的不同技能连接而成。在一个小队里，任何队员都能触发 HOx，第一个使用者选择的起始链将决定 HOx 的发展方向。虽然每个人都可以发动，但并不是任何“起始”都有后续招式衔接，只有特定起式能够顺利推动 HOx 的完成。当每个人都按照起始链的要求使用了对应技能后，才能最终实现英雄机遇，产生强大的攻击伤害，或是得到增益技术状态。譬如若想在有斥候的两人队伍中，完成一个二人合击，则无论如何起始都不能由斥候发动，因为在已知的二人 HOx 中，没有对应斥候的起始，如果是斥候发动，则他只能完成一个单人 HOx。

HOx 不仅可以给怪物额外的伤害，而且还能对冒险者产生三种效果：普通的、难得的和稀有的。在独自完成的 HOx 中，效果是随机的，因为起始链中技能的类型都是相同的。在多人起始链中，最后的结果具有一定的可控性，这是因为更多的人提供了更多的技能组合，可以使用不同的技能组合来实现不同的 HOx 效果。所以这时，还更需要记得技能的类型，否则，在关键时候用错了，是会被反用口水淹死的。斥候有一类技能可以转换 HOx 的结果，不过这种转换是完全随机的，不能保证转换成功，也不能保证会有更奇妙的作用。

评估系统——重识火眼金睛

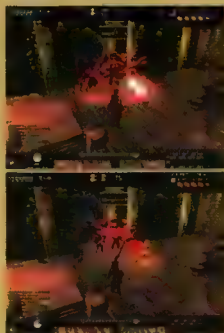
五百年前在诺拉斯上探险的人们都知道怎样来评估怪物，以选择合适的进攻对象。但是现在的怪物和那个时候大不一样了，虽然以前的方法依然可行，但是人们发现了一种新的方法能够更有效更准确地完成评估工作。

新的系统更加复杂，但是提供的信息也更详尽。和以前一样，当你开始评估一个对手的时候，他的名字就会在头顶闪现。不过现在不是依靠颜色，而是花紋来表示目标的战术等级，同时还能够显示他在和他相同战术等级的怪物中的地位——到底是出类拔萃还是跟着混日子。南郭先生——名字上有向上箭头的一定是精英，且箭头越多就越难对付；反之，名字带有向下箭头，一定是来混饭吃的，你可以比较轻松的搞定。有时，你还可以碰到“英雄”级的怪物，不过这种怪物，基本无胜算（少数职业除外）；如果他们头上再多两个向上的箭头，那么千万别让它看到你。如果目标是群居的，那么他的同党的头项也会出现名字以及相关的信息，所以……最好量力而行吧。当然，原来的颜色判断方法依然可用——如果你经验丰富，如果你胆大心细，那么完全没有问题。



交易技能——另一种人生

你要知道，剑与魔法并不是生活的全部，恶心的生物和未知的危险并不应日夜相随。大陆上的商人们都是势利的，他们并不需要你的一件战利品——他们只挑他们要的。而那些在路上采摘的果子和树根，他们根本连看都不看；即使是行会的商人，也只想意支付低得让人想自杀的钱。你愿意扔掉自己辛苦收集到的东西来释放本来就不多的背包空间吗？为什么不自己动手做一点东西，既能自己使用，说不定还能在黑市上卖个好价钱，好了好了，废话少说，让我来教你怎么从头开始。



首先要认为你高超的战斗技能可以提供什么帮助，可以负责地告诉你：完全没用，你得重新开始。就像战斗技能那样，交易技能也有自己的等级，通过制造可以获得经验值，拥有足够的经验就可以提升等级并学会制作新的物品。

首先，我们要到底护之岛的瓦尼修斯之塔中找到助理德瑞克，在他清理了地下室之后，他就会一步步引导你走向成为工匠的道路。我们需要一些原料，你可以从大陆上的灌木丛、岩块、木料、鱼群和动物巢穴里找到他们，有些怪物也会携带——当你杀死他们后就是你们的了。配方、材料、燃料和工具是工匠工作必不可少东西。配方可以从商人处购买或从怪物的尸体上翻出来；材料又分为主料和辅料，可以通过采集技能、怪物尸体和工匠技能提供；燃料基本上需要从商人那里购买，而工具则都陈列在工场中。曾经制造东西只需要将各种买来或捡来的材料——古脑放进机器中，机器会自动操作、报告结果的岁月已经结束，现在，你必须亲自参加制造过程，而不再是像以前那样在一旁傻站着，然后做出高兴或沮丧状。

这里插一句，采集技能（包括任何其他的生活技能）分五个阶段，技能等级每提升10级就会进入下一个阶段（英文表示为 Tier1、Tier2 等等，简称 T1、T2 等等），通过不断的采集尝试，你可以提高技能水平。只有技能水平达到新等级要求时，才能采集到新等级的材料——这些材料是更高级配方所必需的；高阶技能的材料并不需要技能达到高阶才能采集，不过不能做出来就是另外一回事了。

最开始，你只是一个工匠，什么东西都可以尝试做做，你就像一块海绵，有无尽的精力来学习交易技能。准备好材料，找到对应的工具——现在你真正紧张起来，接下来发生的不啻于一场战争。一旦你开始工作，机器上会显示两个进度条：绿色的表示材料品质，一开始它是满的；蓝色的表示制造进度，它现在是空的。随着工作的进行，品质会降低而进度增加，它们都分成四段，每段代表一个品质等级：最差、差、一般和好。如果品质条代表的某个品质等级消耗完，则物品品质降低一个等级，且需要重新制作该等级。蓝色的进度条完成时，品质条停留在哪个等级，制造的物品就是该等级的。

制造的过程并不是一帆风顺，总是会有这样那样的错误，不是燃料过热，就是计算错误，或者是其它意想不到的状况。好在我们还掌握了一些技能来对付这样的突发事件。制造过程中，工具上的表盘会提示出现了怎样的突发事件，并且提示了使用怎样的技能来应付。所以你要特别留意工具的提示，随时准备应付这些突发事件，如果你对这些提示置之不理，那么最后的结果多半是被炸死或者烧死，又或者被纸片穿心。悄悄告诉你，每架工具以及附近的地板上都沾满了血，制造的冤魂不计其数。

当然，这些技能并不仅仅用于应付突发事件，在平常的制作过程中合理使用，你的制造会更加有效。什么？你还不知道这些技能在哪里？快去翻翻你的背包，里面一定有本技能书，有“交易技能”这一章。每个制造配



力都有对应的知识和技能。知识的积累直接影响的是否能读懂配方、制作上面记载的物品、技能可以改善工艺流程、提升良品率。知识随着等级的提升而自动提升,技能对应着配方,制造时只有使用该配方上记载的技能,才能发挥作用。

工匠系统共分为三类9个技巧。最初你什么都要学习,当工匠等级达到10级时,你需要选择一个大类,从此你就不能学习另外两门技能了,而这一大类中的三个分支技能都是可以学习的。到了20级的时候,你又要在这三个分支中选择一个作为终身钻研的对象,从此你便能精专这一方面的配药了。

一开始,每个技巧都对应着3个交易技能,一共是27个交易技能。看起来很多,其实,这些技能很容易掌握。每个技巧下的3个交易技能作用各不相同。

- A 增加品质,降低品质。
- B 增加进度,降低成功率。
- C 增加品质,降低你的力量。

但是横过来看,交易技能只有以上三种,因为任何技巧下的技能都是

提供这三种效果。工匠等级到了10级,又会新掌握三种交易技能:

- A 增加品质,降低进度。
- B 增加品质,降低成功率。
- C 增加品质,降低你的力量。

这两大类搭配起来使用,能让你的制造过程更加安全可靠。除了应付突发事件,在一般的制造过程中,也要好好地使用这些技能。制造时,进度和品质的增减是按轮进行的,每一轮的结果如何,取决于相关知识水平和运气。每一轮可以使用三个技能,但据个人经验,技能也存在失败,而且损失很大。当因为品质降低而降级后,依然有机会重新做出更高品质的物品(使用10级后的技能)。在进度条最终停下来之前,你可以在任何时候中止这次制造,所有原料都会退还给你,除了燃料。如果运气太差,全部高品质材料可能做出第二档物品,还是趁早放弃好了。材料分四级,高品质的最高等级和主材的等级一样。如果主材不是最优品质,无论辅料品质如何稀有,都不可能做出完美的物品。

UI——你会爱上它 (you AI)

近来这个单词的广泛使用,大概是从艾泽拉斯大陆传过来的。但事实上早在500年前的诺拉斯,人们就已经广泛使用了,只是由于早期的探险者随着大陆的灾难而消失,古老的记录也随之失传。现在,一部分开拓者又重新找到了制作的方法,古老的技艺得以重现天日。UI的意思即是用户界面,如果你觉得足够个性的自己应该使用独特的游戏界面,或是让一些

设置更适合自己的操作方式,你也可以想办法改变那些默认设定。
(EQ2e)的默认UI,没有提供丰富的快捷设置,想着看所在坐标也并非易事,行囊和状态的查询不能一步到位,这些都成为你不得不修改它的理由。默认UI保存在安装文件夹的/UI/default/目录下,如果需要添加新的设置,可以在/UI下建立新文件夹,然后在INI文件添加调用指令即可在日后的探险中使用新的UI了。下面我们用一个例子来说明:

假设你弄到了一个名叫ABC的UI,首先找到(EQ2e)的安装目录,并在下面建立一个名叫ABC的文件夹,然后将新的UI文件放在此文件夹内(正确的文件路径如E:/EQ2/UI/ABC/*.*),最后新建一个文本文档,写上如下内容:

```
c:\ui_subdir UI/
c:\ui_skinname ABC
保存为 E:/EQ2/e2.ini 即可。其中的ABC是你建立的UI文件夹名,
如果你愿意,用CBA也行。
```

然后开始冒险,你将发现你的UI变得更加易用了,不过前提是你没有使用一个更复杂的UI。UI都是用xml语言编写的,而且各个文件控制的范围不同,即使只是将默认UI进行局部修改也是可以的。总之随你喜欢!或者,你仅仅只想更改某一个部分的UI,譬如地图,时间显示,物品栏外观等等。那么可以直接将相应的UI文件保存到正在使用的UI文件夹中,如果还想在以后使用原来的UI,建议事先备份。

公会——一起成长的幸福

“加入一个公会,或自己组建一个。”这是一个忠告。
在这样的乱世中,公会带给你的不仅仅是安全和荣耀,更重要的,是一种归属感,一种责任。在公会中,你可以是贡献者,也可以只是一般的拥护者。他们的区别在于只有贡献者能够通过任务提升公会等级,而拥护者没有这样的能力,不过会长和官员能够听从追随者中选拔贡献者,而拥护者通过“城市文书”任务来提升个人地位和公会经验,这是公会积累经验的重要途径。公会等级的提升,可以给会员提供更多的购买品和更低的价格,

EQ2 东方版 游戏小提示

TIPS1:

一些特殊具有特别的视觉能力,分为以下4种:

- 1. 普通视觉(个人和鼠人)——适用于显现这些景物
- 2. 警戒视觉(巨魔,洞穴巨人,暗黑精灵,地精,矮人)——好像也是用于视觉的
- 3. 红外线视觉(高等精灵,半精灵,水精灵,半兽人)——适用于发现利用“保护色”隐藏的怪物
- 4. 蝙蝠人的对应技能在水下发挥作用
- 5. 人类,野蛮人和博学者没有视觉能力。

TIPS2:

坐下并不能增加你的恢复速度,不过可以肯定他们是500年前冒险者的子嗣。

TIPS3:

已经变成灰色的怪物,只要你没有主动骚扰他,在任何情况下他都不会主动和你打招呼,杀死他们你也绝不可能得到宝箱。

TIPS4:

在诺拉斯的土地上,特别是大块的陆地区域,常常有一些空地(或者就是一个特定区域范围内),在不同的时间条件下,会触发不同的事件,当事件触发完成后,当地会产生新的奖励,这种奖励最典型的就是地皮交易,不仅可能买到稀有的物品,而且买价相对低而卖价更高;有时又可能获得增益的法术状态,这种空地被称为动态冒险营地,简称DACs。

TIPS5:

由四个职业合作完成的HO,只能由声望来发动,三个职业的HO,也仅有一个可以由战士发动,声望的作用不可小视。

TIPS6:

如果你的目标是成队,任何攻击技能将施加到目标的头上,如果你的目标是怪物,任何有技能能施加在怪物上的技能上,但发现是第二种技能的连招存在一些问题,有些法术不能正确地施加到怪物的目标上。

TIPS7:

当行囊没有多余的空间时,某些物品仍然可以以“退出”状态等在身上,不过退出的空间只有一格,但无论你的行囊是否有空位,任务奖励都能以“退出”状态被得到,且“退出”是可以叠加的,即只要是任务奖励,都要叠放在退出的格子里,直到将他们从行囊中取出。

TIPS8:

你可以使用Language命令来查看你所懂得语言,使用set_language设定你目前使用的语言,你可以通过语言任务来学习新的语言。

TIPS9:

祭祀职业取有魔法可以召唤物品给队员用来复活祭祀职业。

TIPS10:

使用Aog命令可以将文字信息导出到文本文件。因为现在loadui ABC命令不能起作用,所以只有用这么复杂的方法,否则即使开始运行了,只要停下来,使用Aodui命令就执行了。

TIPS11:

有一种叫做活力值的量在因素中影响着你能获得经验的速度,包括战斗和工匠的。它根据自身的经验情况,提供额外1/4、1/2和1/4的经验奖励,包括战斗和工匠的。现在只有知道战斗活力值和工匠活力值是互相独立的,除此没有任何其他消息。

TIPS12:

如果在制作过程中不幸牺牲,同样承受经验负债,债务记在工匠技能上,除回灵魂碎片也能抵消相当的费用。

哎——

做做做做做做做,这里嘿嘿嘿嘿,不得不承认,过去看过过人寥寥,只闻我独聊。
在尘非叫叫或者原原合,辛苦她到人家又该“不平安平,下下下下!”

——打诗 BY 红枫

还包括一种特别的 Raid, 也被称为“特殊”公会奇袭任务。公会每 5 级就会得到这样一个特别的, 可以无限重复的 Raid, 只需要两队 (12 人) 就能完成这个 Raid, 而且公会的任何人都可以参加, 无论他是贡献者还是追随者, 也不论他是不是属于敌对阵营。公会有一周的时间来完成这个任务, 可以理解为一个任务的冷却时间为一周, 你不可以在此大内两次参加同一个 Raid。当然, 不同等级的 Raid 不受这个限制。



整个公会的运转, 在形式上都围绕着一个“个人状态点”来展开, 因此有必要解释一下“个人状态点” (简称 SP)。

SP 是衡量每一个冒险者对所属城市贡献度的一个指标。每一个人都能通过完成一定的任务来获得 SP。这些任务包括: 继承任务 (也叫遗产任务)、城市阵营任务和城市工匠任务。对于非贡献者而言, SP 的作用仅仅在于提升自己的身份。对于单个冒险者而言, SP 的好处在于充当代金券。某些奢侈品 (如房屋、特殊家具、一些特殊高级装备等) 的出售方式除了金钱外, 还支持“金钱+SP”。第二种方法使用 SP 和相当少的金钱作为交换条件。而更有一些物品只支持“金钱+SP”的出售方式。也就是说, 拥有 SP 也就拥有了更多商品的选择权。

然而对于一个公会来说, SP 就相当重要——SP 直接转化成公会经验。公会升级后, 将获得某些特权, 包括“奇袭”任务, 包括一些特殊物品等——这些东西对于每一个会员都是受用的。当贡献者在完成任务获得 SP 的时候, 其所在的公会也获得相应数量的 SP。公会获得的 SP 不是从贡献者所得中分出来的, 而是等于贡献者获得的 SP 数量除以公会贡献者的总数所得的商。由此可见, 贡献者需要不断地做任务才能避免占用名额浪费 SP。

SP 是和人相联系的指标, 因此即使脱离了公会, 既有的 SP 依然保留, 更何况工匠任务也提供 SP 奖励, 无论完成者是否为公会成员。不过当贡献者失去了自己的身份后, 其公会等级会相应降低; 即使该冒险者重新获得贡献者的身份, 降低的公会经验依旧不会补偿。呃, 这也就是说新进来的 SP 的冒险者也不会增加公会经验。真正对公会起作用, 的只是当你是贡献者时获得的 SP 才会成为公会的所得。

自由港的市民理所当然可以加入一个由奎诺斯市民建立的公会, 但不能同城市的“任务分配者”, 也不能从“城市商人”那里购买到报酬。如果你成功完成叛逃任务, 新的城市不会对你有任何歧视, 你可以以新城市市民的身份加入新城市的公会, 没有任何限制。如果你既不想背叛你的城市, 又希望维持敌对城市的公会会员资格, 那么你能否进入城市以使用你准备好的房屋, 以及参与“奇袭”任务。

每一秒钟, 公会的经验都在衰减; 如果贡献者不能持续完成城市文书, 则公会等级就可能下降。某些特权也会随着消失, 直到等级重新回到原来的水平。

说了半天, 似乎忘了告诉你怎么组建自己的公会。找到 6 个冒险者, 然后凑足 60 银币, 告诉管理员就可以了。你的公会必须选择城市的一个阵营以表明自己的立场。在阵营基地可以接

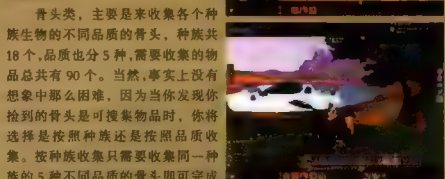
受“城市文书”——这也是唯一的接受途径, 同时还可以从阵营商人处购买特殊商品。自由港和奎诺斯各有五大阵营, 各阵营之间是有矛盾分歧的, 因此在你搞好自己的阵营的同时, 一定会招致其他阵营的反感; 不过最恶劣的结果也不过是他们不再理你, 而不会看到你就被杀。拔刀。

你, 就是你, 还愣着干嘛? 赶快去投靠一个公会, 或者自己建立一个吧。

搜集任务——惊喜来自意外

这是一份意外的惊喜。当你在采集各种材料的时候, 偶尔也会得到一些很特别的東西, 搜集齐这些东西并交给特定的人, 你就会得到某种奖励, 或者是装备, 或者是金钱, 总之都是你会喜欢的东西。而你要做的, 仅仅是在拾起它们后, 好好地检查一下, 看看是不是需要的东西。你的任务日志后面有很多空白地方, 好好利用它来保存这些搜集品吧。当你搜集的东西有一定规模的时候, 你会觉得它像……像一个集邮册, 嘿, 就这意思。

下面该说点有用的了。这么大的世界, 可以搜集的东西也实在是太多, 大体上可以分成五类: 骨头类、魔法碎片类、昆虫类、树叶类和硬币类。



骨头类, 主要是来收集各种种族生物的不同品质的骨头, 种族共 18 个, 品质也分 5 种。需要收集的物品总共有 90 个。当然, 事实上没有想象中那么困难, 因为当你发现你拾到的骨头是可搜集物品时, 你将选择是按照种族还是按照品质收集。按种族收集只需要收集同一种族的 5 种不同品质的骨头即可完成。

任务奖励是所有等级都能用的项链: 按品质收集则要求收集齐同一品质不同种族的全部骨头, 共 18 种, 任务奖励是该种族的变身眼镜一个, 可以用它使你变成该种族的樣子, 不过每次变化需要一根该种族任意品质的骨头作为引子, 且这种变身效果只能持续 6 小时, 而且过 zone 就失效。

魔法碎片类, 收集不同品质不同性质的魔法碎片。品质有 5 种, 性质有 6 种, 总计 30 种物品。同骨头类收集一样, 魔法碎片类也有两种收集方式: 5 种品质类收集和 6 种性质类的收集。前者的奖励是有等级限制的手腕饰物, 后者的奖励是耳环, 而且如果把按照性质收集的碎片收集完毕, 就会得到红、黄、蓝、绿、紫和白色的耳环各一个。重新检查这 6 个耳环, 会得到一个耳环搜集任务, 收集完后, 可以得到一条顶级的项链。魔法碎片类和骨头类收集时还都提供不菲的经验。

昆虫类, 将各种昆虫按照一定的规律分类收集。大部分的奖励都是金钱和经验, 似乎只有蝴蝶的收集会奖励一个戒指, 那是因为蝴蝶的收集实在是有太多的花样了, 不仅分形状, 还要分颜色, 还要分花纹类型, 太耗时间了。

树叶类, 收集各种树叶。这是相对简单的任务, 奖励似乎都是荷包。

硬币类, 大概是收集各种硬币的吧, 我也是道听途说的, 你最好自己去看看。

宏——与病毒绝交



先告诉你一个坏消息, 现在的宏只能支持 3 条语句, 甚至比 500 年前还少 2 条, 而且最多只能有两个动作。

再告诉你一个好消息, 现在的技能可以排队——也就是说可以一次性将一连串命令全部下达, 然后顺序执行。这样甚至可以用一条语句就完成很多技能。

你认为哪一条更实用? ■

锤锤 ONLINE

战术指导

文/无名指

如

果不是朋友介绍,也许我永远不会玩《锤锤 Online》,因为它的画面是如此卡通,而我对 Q 版游戏一向是嗤之以鼻。没想到“锤锤”改变了我的看法。随着游戏的开始,手指在键盘上不停地跳跃,控制着人锤力地敲打地面,把对手逐渐逼入死角,让他无处立足而摔下去。谈不上画面,谈不上剧情,甚至谈不上系统,只有几条通道、几个梯子和一把大锤,就给我带来了无穷的乐趣。

别钻死胡同

《锤锤 Online》的地图看起来很简单,但其中值得研究的地方却很多。首先你要了解,游戏的地图是上下循环而左右不通的,所以不要以为从地图左边走进去,就可以从右边出来,但从地图上面爬上去,倒是可以从下面钻出来。

对地图的理解最重要的一点是对梯子的理解,游戏的地图一般都是通过梯子把几层连接起来,一旦打断梯子,对手就会被困在一个无法自由活动的区域内。这时你可以不断寻找点,不断攻击对手所在的砖块,缩小其活动范围。不管这个层有多人,不管身后的区域有多宽,只要保证在梯子重新刷出来之前把对手困在封闭的区域内,你就可以宣布自己的胜利了。



认识了梯子的重要性,你就需要对地图保持高度敏感。例如某层只有一个梯子,而且是比较靠近的位置,那么,只要对方进入这一层,在这一层移动,你就要在第一时间把梯子打断,或是把对手身前通向梯子的砖块打断。

另外要注意的是,位于敌人的下方是比较便宜的,因为从下面可以连续攻击上面的砖块,而站在上面就无法这样做。

巧施凌波微步

《锤锤 Online》是一个需要打运动战的游戏,长时间待在一个地方无异于自杀。不断移动,但也并非瞎走,走位的选择,需要视情况的不同而调整。如果是单挑的话,只要注意地面,别在已经被敲打两次的地面上行走(地面被敲打三次会消失)即可。

其实《锤锤 Online》并不是一个适合单挑的游戏,单挑过程中大家都注意走位,所以要打上很久才会有结果。多人配合就完全不同,多人配合中的走位才是真正的艺术,你可以把自己以及同伴当成两只手,用这两只手不断压缩对方的地盘,最终把对方逼上死路。

当数量相当的两组对手相互对峙时,所比拼的就是走位意识,可以说游戏的技巧有一半都来自于走位。封锁与反封锁之间的较量,这就是《锤锤 Online》的游戏性所在。

休闲也动脑



下来,还有一些玩家习惯走一步敲一下,当然,这样做最初只是为了道具,后来慢慢成为一种习惯。正是这些无意识的习惯,给了我们机会,比如双人配合的时候,如果你看到对方有一个人已经站在最高层,不要犹豫,马上把最底层的梯子拆掉。如果你的同伴能理解你的意思,他会马上把从上面下来的路也切断,这就是计算的最简单运用。

刚开始玩《锤锤 Online》的时候,计算主要是根据惯性加以判断。到了后期,计算就需要根据局势的变化加以应对了。

配合是王道

配合是什么?配合就是把团队的力量聚合在一起释放出来。前面说过《锤锤 Online》并不是一款适合单挑的游戏,因为游戏中你很难独自击败对手,反之也一样,只要双方都对走位和计算有所了解,比赛的唯一结果就是浪费时间。从某种意义上讲,《锤锤 Online》倒是同《反恐精英》有些相像,都是需要团队合作的游戏。虽然它有着最简单的操作方式,有着最直白的游戏规则,但同样也有着最精彩的团队配合。

当你朝向对方前面时,你发现他的后路已经被截断;当你封锁上面的梯子时,你发现下面的出口也已经被断掉;当你自己不小心被对手封锁而从空中掉落时,你发现有人把你救了起来……这就是配合的魅力所在。



在

《真封神》的游戏世界里,风舞者似乎是一个中庸的角色,她的物理攻击和物理防御没有狂战士高,元素攻击又不敌神传道士和邪灵术士。其实这些只是表面现象,风舞者自有她的优势所在,她的最强大之处在于神性,神兽不仅是练级的工具,更是PK的好帮手。此外,高敏捷度令风舞者拥有足够快的速度,因而也具有很高的风速率,这样在被怪物攻击时出现“MISS”的几率就会更高。可见,风舞者并不像她第一眼看上去那么柔弱。

不管何时何地,也不管是练级还是PK,神兽和远程伤害优势始终是风舞者的制胜法宝。因此,弓箭对于风舞者来说无疑是一条最为合适的发展路径,下面我们就来对风舞者的弓系职业作一番解析。

风舞者弓系职业的特色在于一个“活”字,因为弓系的技能中不仅有增加移动速度的技能、减少敌人移动速度的技能,还有增加暴击的技能。所以,不管是PK还是练级打怪,只要你会跑,勤于跑动,都是很安全的。

弓系职业用于减低敌人移动速度的技能是“蚕丝结蛹”,这是一个被动技能,所谓被动技能即不需要你去使用,只要加了就会有作用的技能。“雷霆八方”是和“蚕丝结蛹”类似的被动技能,它的作用在于增加暴击几率,它是二阶技能的一个最高级技能。二阶技能要到风舞者一转之后才能学,风舞者一转需要30级,而升到30级是一个比较长的过程。所以,前期如何合理加点,以便最有效地利用有限的技能点数以实现更快的升级,就显得至关重要。以下是风舞者弓系职业的一阶主动技能和被动技能。

表一(弓系主动技能)

技能图标	技能名称	技能属性	等级限制	技能说明	技能等级
	流星箭	1-5	5-15	将自身法力释放到箭镞之上,将魔力注入流星箭之中,可空发。	增加伤害 20-44
	流星箭	1-5	10-10	将魔力灌注于箭之核心,赋予流星箭爆炸的威力。	增加伤害 50-115
	金蛇箭	1-5	20-20	以法力形成万道金蛇,穿射敌人。	增加伤害 45-60
	雷霆箭	1-5	30-30	射出霹雳万雷,宛如金乌飞翔,四周雷电环绕。	增加伤害 100-194
	神射手	1-5	4-10	快速施放的神技,能提高移动的速度,持续10秒。	提高移动速度 20-20%
	天雷箭	1-5	40-40	引天雷之力灌注于箭镞之上,将魔力注入流星箭之中。	增加伤害 70-121
	天雷箭	1-5	50-50	以强大的法力将雷电灌注于箭,其威力不亚于流星箭所释放出的威力。	增加伤害 151-264

表二(弓系被动技能)

技能图标	技能名称	技能属性	等级限制	技能说明	技能等级
	烈日弓法	1-5	5	将自身法力注入烈日之中,将魔力注入流星箭之中,可空发。	增加命中 20-108
	流星箭	1-5	10-10	将魔力灌注于箭之核心,赋予流星箭爆炸的威力。	增加暴击伤害 50-115
	金蛇箭	1-5	20-20	以法力形成万道金蛇,穿射敌人。	增加暴击伤害 45-60
	雷霆箭	1-5	30-30	射出霹雳万雷,宛如金乌飞翔,四周雷电环绕。	增加暴击伤害 100-194
	神射手	1-5	4-10	快速施放的神技,能提高移动的速度,持续10秒。	提高移动速度 20-20%
	天雷箭	1-5	40-40	引天雷之力灌注于箭镞之上,将魔力注入流星箭之中。	增加伤害 70-121
	天雷箭	1-5	50-50	以强大的法力将雷电灌注于箭,其威力不亚于流星箭所释放出的威力。	增加伤害 151-264

由于内测改动之后不仅增加了洗点功能,即每10级可以洗一次点,还给各技能设置了学习条件,这样一来,即便你有用不完的技能点,没有达到一定的等级和技能加点要求,还是不能加点。反正10级可以加点,而神兽相关技能要到15级才可以加,所以前期为了升级快,放心地加到“流星箭”上去吧,弓系的技能能加多少就加多少。

由于加“玄冰箭”要在弓系上加至少5点技能,所以“烈日弓法”和“流星箭”都要加,“流星箭”加3点,“烈日弓法”加2点。之后每升一级增加一个技能点,此时不要再加“烈日弓法”了,因为不加这个技能命中不会少,加了也没有增加多少。《真封神》的技能点数非常宝贵,这一阶段有剩余的点数就加在“玄冰箭”和“流星箭”上。

风舞者弓系职业解析

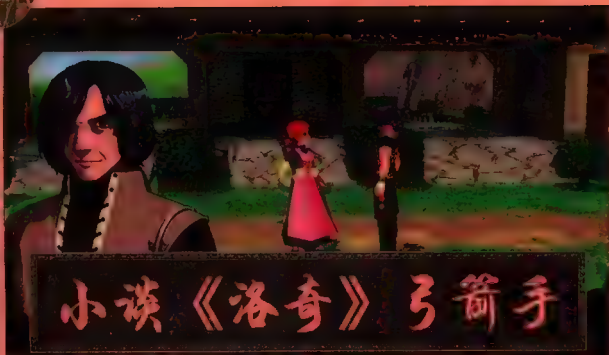


打怪的时候先用一个“玄冰箭”,之后立刻切换到“流星箭”,不用管“玄冰箭”是否已经放出。系统会自动记录技能的使用,如果你使用了“玄冰箭”,而在“玄冰箭”还没有放出之时又对怪物使用了“流星箭”,那么在“玄冰箭”放出后人物会自动连续使用“流星箭”,如此便达到了技能使用最优化。

15级时风舞者可以带神兽了,如果你更注重人物角色的发展,在神兽的相关技能上可以不用加太多点,不过一点“水之愈”是非常有必要加的。升到20级对于目前的风舞者来说是一个比较长的过程,虽然有神兽这个助手,但她的升级却没有神传道士之类的法师角色那么快。好在风舞者是一个很赚钱的职业。

风舞者增加移动速度的技能要到40级时才能学到,如果加满的话要求就更高了。所以,风舞者在后期才开始变得真正强大起来,高移动速度、高敏捷和高回避等优势得到充分体现,并且可以学习二阶技能,此时神兽也已经成长起来。在打怪和PK时,弓箭系风舞者既有机会降低敌人的移动速度,也有机率让敌人致盲,而自己本身也有提高移动速度的技能,因此到了后期,恐怕很少有人能追得上风舞者。■





洛 命》的族+和其它大部分游戏一样,存在近战、远程和魔法三种攻击方式,虽然很多玩家都是以近战为主,但其它两种攻击方式同样必不可少。下面我就来说说远程用弓箭打怪的心得吧。

远程战术精通

最轻松打倒敌人的方法,莫过于在敌人攻击不到自己的地方攻击敌人。远距离战斗现在开放了两个技能,分别是“远距离战术精通”和“穿心箭”。其中远距离战术精通是远程攻击的基本技术,熟练掌握的话可以在远距离准确、强力地命中目标。但它不是一朝一夕就可以完成的,需要不懈的努力和修炼才能掌握。

只要在铁匠铺买好弓箭装备好了即可习得“远距离战术精通”,不过这时只是处于练习阶段,需要远程射击5次才可满足升级的条件。升到E级不需要消耗AP点数,敏捷+2。之后要满足不同的修炼条件才能升到E级,包括:使用技能20次,攻击一个敌人10次,连续攻击一个敌人10次,战胜了敌人5次,被打倒时也会有收获3次,败北也可以学到东西1次。升到E级需要消耗1点AP,这时增加远距离攻击最大伤害奖励1点,瞄准速度+110%,敏捷+2,以后每次升级需要的AP会越来越多,同时远距离攻击伤害增加得也会越高,瞄准速度更快,敏捷更高。注意,如果对敌方装备了盾牌并防御的话,就可以顶住弓箭的射击。

穿心箭

“穿心箭”的魅力在于每次射出去的破坏力非常大,即使距离很远的敌人也会受到重创,这样在敌人到你身边之前你就可以将对方打倒,利用这一战术,你可以对行动较慢的敌人施行迂回攻击,即便面对非常强大的敌人也可轻松取胜。不仅如此,穿心箭还可以在



战斗中有效地打击敌人士气,中断敌人魔法。如果他能集中精力将穿心箭技能运用熟练,你将成为队伍中不可缺少的同伴。

当你装备弓箭并且远距离战术精通技能达到F级时,与迪尔科内尔村长邓肯交谈“关于技能”,即可获得“穿心箭”的关键字,接着与屈弗(警卫队长)交谈“穿心箭”的关键字后了解该技能,然后与雷纳德(武术老师)交谈“穿心箭”的关键字后正式掌握该技能。升到F级需要消耗1点AP,伤害力为200%。穿心箭其实就是重击的远程版,200%的攻击力可以给怪物造成很高的伤害,不过与重击不同的是,穿心箭无法破除对方防御。



之后你需要满足不同的修炼条件才能升到E级,包括:技能成功100次、穿心箭暴击成功10次、施展穿心箭进行最后一击5次、施展穿心箭暴击进行最后一击1次。以后每次升级需要的AP会越来越多,同时伤害力也会越高。

实战

很多时候,弓箭手需要和其他人并肩战斗,以吸引怪物的注意力。可以先由弓箭手在远处用穿心箭射中怪物,待怪物冲过来攻击弓箭手的时候,战士朋友上去打,等怪物倒地后,再迅速拉开与怪物的距离。弓箭手则趁机以一般的射击方式聚力瞄准。当看到怪物冲向



战士时马上射出。怪物被射中后会进入硬直状态,此时战士立即上前再次把怪物打倒。几个回合下来,只要配合得当,无论什么怪物都会被制服。

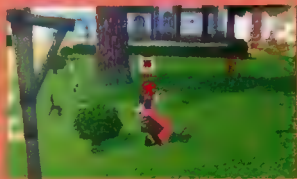
如果是单人的话,可以配合一些近战技能打,如防御、反击、风车。第一下也是用穿心箭,打中后马上用反击,等怪物自动上门后再用风车。只要等级相差不大,一般都可以搞定。保险一点的话,也可以切换成近战武器(人物可以装备两套武器,按W或TAB切换),这样就可以按近战的要攻击。

弓箭手们一起组队的时候,需要大家轮流射击一个怪物。《洛奇》的战斗有些类似于格斗游戏,被连续攻击后会出现后退甚至倒地的情况。

卡怪

最后说说关键的部分——卡怪。你想10岁得到“10岁打倒熊”的头衔吗?你想1级打败BOSS吗?那就用卡怪吧。卡怪其实也不是什么好卡的,一不小心就会被秒,所以大家一定要小心。

在巴伦或是杜加德的树林中会出现熊,打倒它们可是有头衔拿的哦,包括“10岁打倒熊的”、“10岁差点打倒熊的”、“空手打倒熊的”和“一击打倒熊的”。先选一只最弱的熊吧,小棕熊和其它的大熊比起来,防和血还是少了点,那就是我们的目标了。再在附近找一棵树,注意边上不可以有其他怪物,不然在你打熊时被它们骚扰了可不好。接着你可以在树边上用穿心箭引一下小棕熊,打中后马上跑到树后躲着,由于熊会直



向你冲来,运气好的话它就会冲到树前被挡往打不到你,你也可以在树后按住CTRL看情况,如果发现攻击不能就说明熊也打不到你。之后慢慢向左或右一步步地移动,同时按CTRL看攻击情况。直到可以攻击时持续射击。注意这时最好用一般射击(穿心箭会打断打退,卡怪就会失败),一直射射射,射下20多箭基本上就可以了。

如果你是10岁的小朋友,就可以拿到“10岁打倒熊”的称号,全部能力+5哦;如果你是11岁的小朋友,就可以拿到“10岁差点打倒熊”的称号,全部能力+3;如果你是以组队的方式,而且FINISH模式选的是任何队员都可以FINISH,当熊被打死后,它的头上会出现“FINISH”的字样,这时你就可以拿下武器,空手给熊最后一击,得到“空手打倒熊”的称号,力量+10,意志+5,但智力会-20。至于“一击打倒熊的”,那需要很高的攻击力再上重击时出现暴击才有可能。■



del.icio.us/play2005

本

月“网摘”除了为大家带来游戏实用攻略的最新链接外,还有一些甚有趣的好文章哦,包括光盘做台灯,自己做加菲猫漫画,给“仙剑”配音等等……为避免大家输入冗长网址之苦,请牢记《家游》网摘地址(<http://del.icio.us/play2005>),精彩内容,轻松点击!另外,大家在网上发现的好站好贴,也可以将链接发送到电子邮箱 play@playgamer.com,我们会把您的推荐加入网摘,让所有家人一起分享!



●真封神 游戏资料 攻略

《真封神之天哪地魔》的内测职业心得、攻略资料等。

推荐指数:★★★☆☆



●洛奇 史上最详尽的资料贴

VCNG 玩家社区似乎有个传统,便是把某游戏的资料链接归拢到一个帖子里,非常全面,就是容易让人晕~

推荐指数:★★★★☆



●玩家自编游戏《岳飞传》

玩家制作的《三国志曹操传》MOD,目前第一章可以试玩,效果不错。这个论坛也是喜爱历史和战棋的玩家不可错过的。

推荐指数:★★★★☆



●《信长之野望 Online》中文官方论坛

光荣名作的网游版本《信长之野望 Online》吸引了许多玩家的关注,可以了解它在国内的测试情况以及游戏中的各种攻略经验(必须注册才能浏览精华帖)。

推荐指数:★★★★☆



●DIY 加菲猫漫画的小游戏

用加菲猫漫画形象自制三格漫画的游戏,可以用中文输入对话。我们用这个软件制作了一个关于游骑兵及其肥猫关于 CHIAJOY 的故事,就在下面哦~

推荐指数:★★★★☆



●《劲舞团》98 种舞步

《劲舞团》的 98 种令人眼花缭乱的舞步,如果练上几手绝活,应该可以在游戏里炫一把了吧?

推荐指数:★★★★☆



●《魔兽世界》地图坐标辅助系统

《魔兽世界》地图坐标辅助系统(World of Warcraft Map Guide),包括世界地图、区域地图(鼠标划过地图即时显示坐标,点击取得坐标贴图地址)和查本地图。

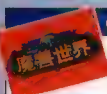
推荐指数:★★★★☆



●《剑侠情缘 II》测试经验交流与攻略全收集

《剑侠情缘 II》内测玩家的不同门派经验、新手攻略、百晓生问题答案等有价值的资料。

推荐指数:★★★★☆



●暴雪《魔兽世界》网站上的彩蛋

在 Warlock (术士) 的介绍段落,用鼠标选中>Type: Debuffer 这一行……做网页的这个家伙一定喜欢用术士!

推荐指数:★★★★☆



●《丝路传说》游戏资料库

《丝路传说》官方论坛的部分资料索引,包括新手必读、练级攻略、任务攻略等等。

推荐指数:★★★★☆



●自制超酷 CD 台灯

很多杂志图书会附赠光盘,玩家手中也往往积攒了许多陈旧和磨损的 CD,随手扔掉只会制造不环保的垃圾,看看这个台灯吧!

推荐指数:★★★★☆



●《无尽的任务 II》论坛——综合讨论区精华帖列表

游戏橘子 EQII 官方论坛中的资料汇总帖,对于初涉这款博大精深的网游巨作的玩家而言是很好的参考。

推荐指数:★★★★☆



●《仙剑奇侠传》全程配音计划

这是由仙剑 FANS 网站“灵儿后援会”为纪念《仙剑》十周年而发起的活动,喜爱《仙剑》的玩家不妨关注一下。

推荐指数:★★★★☆



●《轩辕 II》史上最详尽资料贴

本站汇集了“网游海岸线”《轩辕 II 飞天历劫》版区内所有资料,方便玩家查询。

推荐指数:★★★★☆



夏/安晴迪

有什么东西，一定是我无法忘怀的。是荒漠里巍峨的塑像，是精灵谷里摇曳的风花，是蓝色的夜空中闪烁的群星，是尖顶教堂下飘荡的咒语。

有什么东西，一定是我无法舍弃的。是在繁华城镇中的微笑，是在席间一闪而过的背影，是他们在边拼尽力气抵挡怪物的攻击眼看就要丧命一边还不忘在频道里大笑，是她们在遇到危险时让自己倒下只为了给队友掉盾的手。开心了，会有人陪着你笑；伤心了，会有人陪着你哭；委屈了，会有人为你出头；死了，会有人为你报仇。

谁也未曾见过谁，偶尔听到过声音。一直在一起，做什么都有兴趣。也会吵架，吵得很厉害，但事情过去之后，谁也不会记在心里。亲密无间，并肩作战，一起快乐，一起郁闷，一起赚钱。这就是数量超过100人的“家”家一派血盟，一个大家庭。这就是我们为为之奋斗的“家”，为之骄傲，为之自豪。

2004年2月，我离开《天堂Ⅱ》1服转而来到4服，投身“家”里的朋友们，并决心为他们写故事。然而6个月前，因为即将工作的原因，我差点把《女巫在天堂》的连载停掉，不过那并不是我的本意，因为我的目标还没有实现，至少我还没有把“家”人的故事——记录下来。我不想有什么遗憾，所以，在《天堂Ⅱ》一周年之际，在我即将告别游戏为生活奔波之前，我要为“家”，为我们自己，写点什么。

也许这并不能算是一个故事，因为这是由许许多多的回忆和点滴的叙述集结而成的。这是一种纪念，经历了一年多游戏的风风雨雨，经历了各种各样的聚散离合，但是依然不变的是一种坚持。对“家”的坚持，对游戏的坚持，对朋友的坚持。我曾问CC，故事究竟该怎么写，他则给我整理了一份长长的血盟发展史，其中包括各种活动和血盟升级的经过，非常详细。“其实她知道的更多，你应该问她。”顺便他还指点我去看论坛的精华帖，说那些精彩的图片，都是她截的。这时我想，作为一个血盟的盟主，CC是大家的精神支柱，而CC的背后呢，是不是因为她？于是我的计划诞生了，我想，以下的故事，应该称作“我们和她的故事”。

ID:家用COLUIS

昵称:CC,死C,正邪

职业:战士

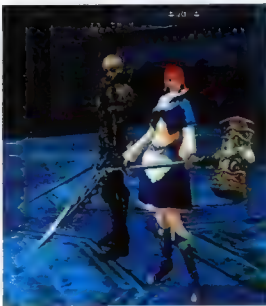
等级:70

职位:家派一派联盟盟主,大家长

我是在《天堂Ⅱ》内测的时候来的，刚进论坛没几天，就遇上官方搞媒体冲级比赛，看她在张罗这个，于是我就起了名。当时是拼搏了一把，结果拿了个集体第二名。后来盟主笑哭因为工作原因要暂时离开，于是我就接任了盟主一职。在内测结束前一

我很喜欢《剑风传奇》里的主角拿的双手大剑，那样子酷极了，可惜游戏里没有与双手大剑对应的职业，什么？鲁人破坏者？那家伙的模样不符合我的审美，于是退一步选了剑士这个使双刀的职业。以前一直是花瓶，还好三家的到来使我也迎来了事业的春天！（CC做指头流面颊）不过我倒不太喜欢PK，游戏刚开的时候，年轻气盛，也为盟里的人打出头，一有人被欺负了就叫上兄弟去群P，不过后来被她反复教育，身为盟主不能太冲动，更不能做坏事，要考虑周全什么的，所以后来就很少有大规模的野战了，最多是家里自发的练习赛，或是干脆去战场找死……

不过话说回来，后来我们大家都发现，其实她才是最爱冲动的人，一碰到盟里人被欺负她就坐不住，结果害得大家又会为她的安危担心。记得她被骗子常红的那次，就相当惊险，起因是4服的一群流氓，经常利用容易混淆的人名字来假冒他人，骗取帐号，实施抢劫。因为家游盟里许多人的名字前面都有个“家用XX”的前缀，结果就成为了骗子的目标，他们用“家用XX”来冒充家人，四处行骗。一次骗子正在对盟里新来的法师行骗，被她发现了，于是将骗子引诱到狄恩城外，正欲教小法师教训，不料却又奸计，法师误将骗子小号打死，而变成了红名。事发突然，大家都在各处练级，附近没有援手，她拉着法师走到静僻处正欲替其洗白，骗子却又尾随而至，上来便打法师，情急之下，她失手将骗子一炮轰死，结果自己也成了大红名。这下盟里所有在线的人都坐不住了，虽然当时她身上穿的是只D1厘米法套，但在那个开荒的时期却有很重的分量，大家都不希望她成为骗子的猎物，于是纷纷放下手中的事，从四面八方赶去狄恩声援。最激动的一幕是，当骗子换上大号准备实施抢劫时，却看到在强有20多个手持精锐武器、目光如电的“家”人，将两个红人团团包围……这也是我经历过最有号召力的一次PK，几乎全盟所有在线的高级角色都赶来了，大家与骗子缠斗了足有两个小时，将损失减到了最小。不过当时还是对害红和洗白没有经验，不然可



10000T大锤



早上6点等待喜讯的到来

只是在等待封印,由于我们实力不够,当时只有50+的级别,而且因为时间太紧,本来参加活动的一大群人只剩下我、CC、家用玛里奥、三宿的折纸、幽灵火狐等几个人还在坚持,战斗力明显不足,所以杀怪杀得很郁闷,动不动就会拉火车,然后大家会溜。还好那里级别的玩家比较多,很多好心人过来帮忙。杀BOSS的时候,我们找了两个会停怪用毒怪,第一次非常顺利,本以为很快就能解决掉,却不料BOSS会传入一下把敌人传回王者之墓,结果大家又要从新跑过去找它。这么反复了三次,最后一次被怪,由于大家被分散了,再加上我跑错方向,结果直接死在了路上……只剩下了8个怪追着大家跑,然后身为妈妈的光地来地躺下了。这时候,小马跳了出来,然后带着怪们围困子,其他人一个一个集中杀。我都以为肯定灭团了,不过还好低估了队友们,呵呵,最终他们完成了任务。早上6点,CC去交任务升级血量的时候,我们幸存的5个人坐在亚丁的广场,激动得不得了。

ID:家用玛里奥
昵称:小马
职业:剑士/魔法师/牧师
等级:40
职务:主盟元老,第一副团

我是歪打误撞进家游论坛的,起初是想找大家一起玩《天堂II》,结果发现论坛上有个血盟,所以报名加入了。但是CC说游戏名字必须带“家用”两个字,于是想起FC上那个经典的形象,便冒用了。不过后来大家都叫我“小马”,难道是我和小马有什么缘分么?

玩过内测,但我喜欢奇幻文学,喜欢呼唤着关海法的霍斯特·杜登,我一定会是邪恶善良的暗精灵,一定会拿双刀,所以我是剑师。难忘的事有很多,走过所有的地图,欣赏着天堂的美丽,在一个人艰难的练级过程中,做过挂怪的火火车,经历过小小的PK事件,为了卡怪也蹲过监狱,这人生也算是完美了。我对克雷斯印象最深,因为去的次数也最多,在一楼排队等位子经常等上几个小时;为了升级通宵达旦,从克塔1层开始,一直开到克塔2楼,混过几乎所有的盟房,40级前,我就是第一名开怪的角色。平时不怎么在盟里聊天,所以给人感觉比较孤僻,其实本人倒并非是那种冷酷的角色,只是剑师的外形比较容易惹人吧。基本上公会组织的活动,4级盟任务,5级盟任务,旅游、拍照、圣诞活动,我都参加了,平凡的生活每一天,直到58级的一天,玛里奥累了,于是,我带着记忆离开。

对盟里人的印象都不错,因为我在在线时间较短,盟里高级的人都比较熟,感觉大家玩游戏都没什么实际目标,就是个开心。尽管我们并不能算最强盟,但气氛却不错,其实这样也就足够了。因为是黑铁,所以就从黑铁里一起走出来的同伴也记忆深刻,象象四狱火,家有银银、家用苹果刀等等,还有收费后离开家用用维修机。当年我可能是和他较了很久的劲,两个人一直比着冲级,还有CC,是个可爱又让人觉得无亲的家伙。我刚刷2转时就被他拉着组队上克二,后来又在龙洞里面一起捆绑找组,有时候玩通宵,总是我开怪,他则限在我屁股后面刷木。于是一起练的同伴给CC起了个外号叫“睡神”,而我也连带被,成了“睡神”



龙洞内参加团练活动,此时小号也52级了

的保姆”,没办法,谁叫我和他是一个盟的呢。结果许多时候都是他睡觉,我值班,然后在别人跟他说话得不到回应的时候,走上去提醒他两下,后来练小号时,我又认识了分盟的吓、金色雄猫、亚太奈德、小M等人,经历了各种冒险,同时也体验了另一种游戏生活。对我来说,这个游戏远没有这些朋友有趣,《天堂II》的玩法很枯燥,但是有朋友在一起聊天、探险、杀BOSS,反而增加了游戏的乐趣。喜欢文豪的笔情,喜欢青山的义愤填膺,喜欢苹果的柔和,喜欢总是自己欲罢不能、跑啊跑、找啊找的兽医,还有曾经一起通宵在龙洞门口坚持捆绑的CC,因为你们的坚持,让我走的更远。

至于她么,其实应该说是看着成长起来的,对于我们这些盟里的“老人”而言,对她都有一种特殊的感情,尽管我并不是家盟的忠实读者,但是我可以从大家对她的言谈话语中感到,她在大家心目中的位置,可以说我们是为了保护她而存在的。不过在40级前,因为练级节奏不同,和她除了集体活动外,就很少能碰到一起。她最初给我的印象是个很活泼健谈,不知疲倦的人,有趣的是她第一次带我,跟我买银子头盔,我半天没有回话,因为一时竟不知道她那个名字怎么打。而我在家游论坛第一次露脸,也是因为她在做4级血盟任务时,给作为牺牲者之一的我照了张大大的特写,这张图可是让我美了好几天。后来因为她的主账号密码丢失,所以决定从新练个席林长老,我答应陪她一起玩,就这样一个人的世界变成了两个人的世界。时间长了,觉得她和最初给我的印象有很大不同,有时候她会是个沉默安静的人。于是很多相似,很多的偶然,很多的故事,于是我有老婆了……

在一片新蓝的天空下,穿过云和山的彼端,我静静地坐在沙滩上,回头看看着你生动的脸,老婆,该走了……“喂,老婆,走人了……”……完,八成是又睡着了……没关系,我还在,等你醒来。



陆主教刷2转任务时的合影

ID:家之纹章
昵称:文章,蚊子,赵来
职业:剑士/魔法师/牧师
等级:40
职务:主盟元老,金牌团练(女巫在天堂之约定篇 男一号原罪)

公测一开服我就开始玩了,和CC比着练级,曾一度是盟里等级最高的一个。但是钱和级别搭配得不合理,所以,我很穷啊。直到27级,穷得连条D顶裤子都买不起。于是就辞掉了,开始杀猪赚经验。其实在赚到钱之前,我都是一门心思要转魔盟的。一攒够钱就买了把黑铁弓,满怀希望的向冥界跑去。当时那幻想是多么美好啊,想着一人打怪,钱是自己的,一天掉一成品,做梦都流口水啊。后来才知道,这种东西确实和RP有关,我的RP每天出个精英弓箭就不错了。不过并不后悔当时去了冥界,因为在这里认识了小嘴。当时她还在猜着那个叫黑铁的BT,说个小姐曲,之所以叫她BT,是因为她RP巨强,在刑场打出了2把精英弓,2把长弓,爆人链裤子2条,组件不计其数……RP够BT吧,也就被大家叫成BT了,和我的只出过一个长皮手真是……天壤之别啊(忍不住落泪)。

继续说职业。之后,我和他俩就混熟了,级别也都34了,就一起组上去回原杀杀色。说我转职是为了更好的和小嘴组队,一点都没错,因为当时觉得,我和BT两个用弓的,以后没什么必要,再加上他们都说CK是魔盟客居,于是就选择了宝魔。宝魔到了2章时,能那么强,我当时是完全没有想到的,所以,转完之后,从没有后悔过。

盟里最注重的人当然是小嘴,大家肯定要说我真是司马昭那个什么什么。没办法,既然已经被做为载体写了一次了,要我说的话当然还是围着小嘴转的(这真是那个什么什么什么)。最难忘的事和小嘴的第一次吵架冷战;最讨厌的事是小嘴和我吵架,虽然讨厌但也是老话;最重要的经历,当然也是为了小嘴和别人打架。

那次是在龙谷里练级,遇到一个狂攻抢怪,抢就抢吧,竟然不理身边的怪,冲着

我的目标就放魔法,这就不能忍了。说了他两句,就嚣张的骂起人来,简直没王法了。我一阵生火,就开红把他杀了。要知道那可是宝藏最强的2章时代,我手里还是加命中的水晶匕首,杀医师如砍瓜切菜,不像现在10级10章。又练了一会,那个狂咒叫了人把我给杀了。当小嘴把我拉起来后,我立马把狂咒又放倒了,然后又又被红杀。再次爬起来后,他们一队人却都不敢动手了,骂骂咧咧的只缩在那里瑟瑟之勇。后来我们和那个盟的关系全面恶化,青山、苹果等人还被他们无端的偷杀,真是为我担了不少事情。当然,这其中被逮连的还有他,据说在龙渊被那伙阴险恶毒之人偷杀,让她生了一晚上的气。对她的印象,感觉是个比CC还可以说话的人,盟里大小事物,相比较而言,我更喜欢和她聊,而不是找某C,可能是因为性格相近吧。都是比较亲密的,她处理事情我还是比较放心。其他的,没什么好说了,大家和某嘴相同,问某嘴就好了。另外还有一点,就是觉得她小号跟丧尸似的,比某嘴还多,够夸张。



收费前和收费后

ID:疯子小嘴
昵称:小嘴,小嘴
职业:术士
等级:40 (联盟的精英,女祭司)
职务:盟主开心果 (女帝在天堂之约定篇,女王原型)

家的纹章是我在盟里最注意的人,因为他让我开始接触这个盟的。有段时间我看见一个家盟的就对他说了,哦,又是你们的人耶。跟神匠是一样= =。

3月的时候才进盟里来,其过程已经被女帝说过一次了,我就不再罗嗦了。因为大家都说老在辅助职业中最没用的,我就偏偏选了。当然白精灵的美丽也是我无法抗拒的一个理由,更重要的是源于自己喜欢帮助别人的自我膨胀心理。所以最难忘的就是女帝说,有小嘴在组里我从来不看自己的HP(沾沾自喜中)。还有人给我加人加血加人感谢,我都好感动。觉得自己一定要让更多人,让大家都能好好玩。

由于我的职业是神职,所以没怎么打过架,打也是用后来练的银月号。印象最深的就是一次是在龙谷,用银月号杀了一个抢钱的还手外挂。后来他换大号来杀我,我就跟他兜圈子。在龙谷里转了三圈都没追上我——他是深渊,所以他不带部队。哈哈,银月号就是跑得快!

虽然盟比较晚,但很快就和大家熟悉了,感觉家里的好人非常多。比如她,在我最郁闷的时候,是她专门陪着我聊了一个晚上,鼓励我和开导我,使我深受感动。她是又和蔼又威严的大姐,大家都敬重她,是那种最终BOSS级的人物啊。(也正是因为这交谈,才有了故事的素材哦。)

ID:家用七弦
昵称:康康,康康
职业:术士
等级:40
职务:盟主开心果,夜猫子

内测的时候我就玩了,并且公测也和大家一起从四川转到北京4服,但后来因为和破山遇到一样的网络问题,结果成了通宵一族。多次在论坛上声称自己熬不下去了,真的时候也会通宵,但最后还是坚持了下来。没办法,谁让咱爱“家”爱得深沉呢。

选择深渊是因为喜欢它,暗杀高手嘛,手起刀落的感觉实在是太爽了!2章后虽然被宝藏藏了不少的风头,但是深渊也有自己强大的理由,特别是刺客盟,一直是我的理想!在家盟这么长时间,难忘的早早就都忘了(这是什么逻辑= =),实在是太多了,点点滴滴很难说清楚。就对一次打架记忆深刻,那是13级的时候,我和朋友被几个20+的人欺负,被杀了N次,想想就窝火。别说是我记仇的人啊,君子报仇十年不晚,所以咱其实是君子。

不过还好有朋友在身边,不去想它也不会怎么样。我自认为人缘不错,和每个盟友的关系都很好的。实在说最喜欢的人,那也很多。比如CC,破山,咏儿,苹果刀,凤起,文章,还有她,都是很难忘的。特别是她,是个非常热心的人。2004年12月底的时候,CC有次在网吧上机,不小心被盜了号,装备被洗劫一空,什么都没了。这在《天堂2》这种重视极品装备的游戏中,简直就跟剥夺生存权利一样。事发后,她比CC还着急,发动了一次又一次的募捐,自己那还没存够钱换S C顶装备和武器,却拿出来给CC买装备。在她的号召下,许多朋友伸出援手,使CC在两个星期之内就又恢复了从前的状态。她说CC就是血盟的支柱,没有CC就没有家长的感觉了,其实我觉得她也在无形中成了CC的支柱。当然,这次事件中其实我也被殃及,丢了



老嘴合影

有什么讨厌的东西的话,我可以很肯定的说,我讨厌外挂。

ID:家用七弦
昵称:七弦,七弦
职业:术士
等级:40
职务:盟主开心果

全身的装备,但后来也在大家帮助下又装备了一帮。

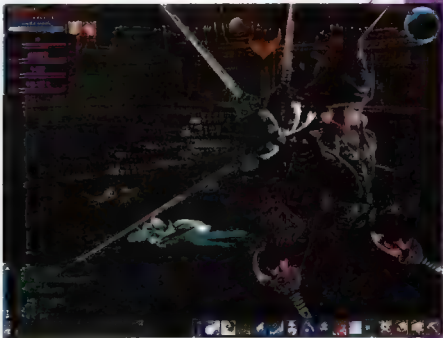
就是有这帮朋友,才让我下定决心留在这里。本来通宵也没什么,大家几个人在一起玩游戏,有说有笑的,是件非常快乐的事,完全感觉不到练级的疲惫。但现在外挂太多了,我都找不到练级的感觉了,每天的练级变成了负担,成了一件很很痛苦的事。因为外挂,也有一些朋友不再露面,只是见到人物在游戏里,却不见说话,是死是活也不知道,其实这才是让我觉得伤心的地方,机器人的心是冰冷的。所以要是

我也是内测就开始了,虽然级低了点,但我也算个“老人”了。最早的时候就是个剑诗,虽然是歌男不是歌女,但偶还是很有豪气的!所以为了大家能好好练级,我也一直坚持到现在。

我这个人都挺爱玩的。1章的时候CC带着盟里很多人去旅游给我留下非常深的印象。那个时候我们才30来级,就跟着50+的CC去他平时练级的地方到处逛,什么龙谷啊,瀑布啊,姓全是红红名字,真是刺激啊!除了非常优秀的盟主CC,我跟DD(女帝永远的昵称)也很投缘,因为除了性别,我们有很多地方很像,练的职业也相同,而且我们还是老乡呢!至于她,我的第一印象就是很能说,绝对不耍和她辩论,她的黑色幽默和超强打字速度,基本上盟里人都敢放话了,听说过她是绝对不可能完成的任务!还有,就是她非常不喜欢组织盟型活动,什么杀精英王啊,魂光魔龙啊,夜游啊,蛟洞啊之类的。她还有一个爱好,就是练N多小号,据说要开100个小号弄100套新手装备……其实内幕是,当时盟里辅助职业短缺,她放弃了自己练的号,开始练各种各样的辅助职业。象铁杆一样,哪里喊哪里去。有困难找她,这是许多战士和法师佩服得喘不过气来的。总的来说,她是一个很好的人。

因为太爱玩,也因为职业问题,我几乎没PK过。就记得有一次守城,CC喊我要乱跑,结果我没听,被一堆人追着打,扑倒了很久才想起来回城,什么也没做。一点经验……呵呵。现在不怎么玩了,因为讨厌的外挂有点多,练级队伍有些

还有呢!还有好多好多号呢!如果没有版面限制的话,我会告诉大家知道盟里所有的人啊!想怒的,可爱的咏儿,善良的三三,食饮的橘子,坏坏的橘子,还有那血液的指南针,幽默的二叔……我写几天几夜,我让家游变厚几百几千重,我也表达不出这个大家族的温暖啊!那么,只好请你们来看看我们这个了,我们《天堂2》第四服务器雷欧纳,大家长CC,随时敞开大门欢迎您的到来!哦对了,中所有人物所提到的那个“人”,其实就是我们的石子姐姐。怎么样?这个BOSS,聪明的你猜到了么?



被扎背集体聊天

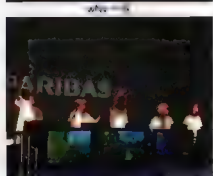
向着最高领奖台进发!

——WCG2005 中国区决赛反精英精英点将台

2005 年 8 月

WCG2005 中国区决赛将正式拉开帷幕,来自全国各地的电子竞技精英将齐聚北京,来实现他们各自关于电子竞技的最高梦想。在五个正式比赛项目中,最受关注的当属备受玩家喜爱的反精英项目了。这次我们各个赛区出线队伍中的优秀战队做了相关的介绍,希望更多的人能够了解中国 CS。另外每年都有很多玩家赶到北京或者在网上观看 WCG 中国区决赛,也希望本文对这些玩家观看比赛有所帮助。

wNv, WCG 北京、南京赛区 CS 项目冠军



杨威法兰西的 wNv 二队

wNv 的这两支队伍可以说是今年 WCG 中国区决赛夺冠的最大热门。2004 年下半年 wNv 对一队和二队的人员做了相关调整,度过了磨合期后,这两个队伍的状态趋于稳定。一队在 WEG 两个赛季的比赛中都有比较精彩的表现,以往粗线条的进攻也得到了改善,对很多比赛细节的处理更进一步,国际强队影子;二队本身就是由诸多一流高手组成,经过系统的训练,成绩是早晚的事。在刚刚结束的 ESWC 法国总决赛上,wNv 二队以全胜战绩杀入八强,在八进四的比赛中以 14:16 惜败于欧洲豪门 Mouz,未能更进一步,但已经为中国 CS 争得了荣誉。经过了国际大赛的洗礼,可以说在实力上国内已经没有战队能和 wNv 的“双保险”抗衡了,加上 wNv 在国内比赛的成绩一直不错,所以只要能够稳定发挥,这两支队伍的肯定只有一支能够进入决赛,如果分组的形式良好,双双进入最后的决赛也不是没有可能。

teAmart, WCG 成都赛区 CS 项目冠军



teAmart

这是一支由众多 CS 好手组成的队伍,他们曾经创造了无数辉煌和传奇,虽然他们当中有的人曾经离开了 CS,但对 CS 的热爱让他们又重新聚到了一起。这支队伍在重组后就表现出了强大的实力,连续获得多项赛事的桂冠并顺利拿到了 WCG 成都赛区的冠军。在刚刚结束的 ESWC 法国总决赛中,teAmart 作为 CEG 国家队出征,在不被看好的情况下从所在小组中昂首出线,进入了 16 强,并在比赛中显示了灵活多变的战术和超强的个人能力。总体来说,这支队伍属于和 wNv 相同档次的超一流强队,他们需要做的只是超越心理上的那几个坎,比如面对老对手 wNv 时是否能良好发挥,个别队员在关键时刻能否顶得住压力等等。旧日辉煌已逝去,新的辉煌在等待,teAmart 的北京之行值得期待!

Passionate.Future, WCG 武汉赛区 CS 项目冠军



Passionate.Future

Passionate.Future 的前身为 9EZ,这支队伍自从 2004 年 ESWC 作为黑马成名后,表现一直很不错,堪称湖北地区的旗帜性队伍。P.F 队中有几名很有特点的队员,个人能力非常突出。此外 Passionate.Future 作为湖北代表队,经历了一年国内电子竞技职业联赛的磨砺,队伍在整体配合方面也有很大的提高。今年的 ESWC 中国区决赛,Passionate.Future 在诸多强队中杀出,获得了亚军。凭借良好的状态,WCG 上 Passionate.Future 定位当在 4 强之列,期待他们能够保持状态,发挥水平。

Marauder, WCG 西安赛区 CS 项目冠军



Marauder

Marauder 是一个很古老的英文单词,意思是疯狂的掠夺。而西安的这支新生 CS 战队在以 Marauder 为队名成立后,也迅速颠覆了西安地区的 CS 格局。西安有很多成名的 CS 强队,能在这样的环境下打出名头,没有绝对实力是不可能做到的。这次 WCG 西安预选赛,Marauder 拿到冠军的过程可谓一帆风顺,其中两次战胜了西安另外一支强队 SUMAUNT。这支队伍比较年轻,枪法好,队员反映速度很快,状态来了比较可怕。Marauder 队员对 WCG 北京之行充满了期待,我们也希望在北京可以看到一支疯狂的 Marauder。

sXesports, WCG 重庆赛区 CS 项目冠军



sXesports

重庆赛区是 2005 WCG 中国区的最后一个分赛区,这样很多因为各种原因没能参加当地赛区的外地强队都来到了重庆,其中就包括改名为 sXesports 的 NEW4,NEW4 一直是和 Spilot 齐名的西北强队,作风勇猛,打法凶悍。和其他国内强队一样,NEW4 也经历了一系列的人员变动,最后更名为 sXesports。在 WCG 重庆赛区的比赛中,sXesports 从众多强队当中杀出,并在最后的决赛当中同 Suz-lan 上演了一场龙虎斗,最后在加时赛中险胜对手获得冠军。这支队伍在加时赛最需要的就是通过比赛进一步磨合,此外 sXesports 队员对自身的要求很高,这是决定他们最后成绩的双刃剑。

STAR, WCG 广州赛区 CS 项目冠军



STAR

STAR 是国内一支老牌强队,从前身 RAINBOW 到现在的 STAR,这支队伍获得了很多荣誉。2004 年的 WCG 对于 STAR 来说是一份美好的回忆,在从广州赛区出线后,STAR 在北京表现出色,连克包括 9EZ、Spilot、Suz 在内的多支强队,只是在决赛中负于处在巅峰状态的 Hunter。spint,屈居亚军。今年 STAR 继续在华南地区称霸,并在这次 WCG 广州赛区的比赛中轻松夺冠。STAR 的优势在于拥有良好的赞助,训练比较系统,状态一直很稳定,同时去年 WCG 获得亚军的经验也会给他们很大的帮助,但想在强队云集的各地区决赛再现去年的辉煌,STAR 还需要付出艰辛的努力。

New Life, WCG 哈尔滨赛区 CS 项目冠军



New Life

New Life 是东北地区最著名的一支 CS 战队,也是实力最强的一支战队。New Life 成立后经历了很多次队员的变动,成绩不是特别好,但 2004 年 New Life 获得了包括 CIG 在内的多项赛事的冠军,令人刮目相看。随后 New Life 的阵容也在 2004 年底确定了下来,这支队伍融合了东北地区战队的各种优点,队员的个人能力也是相当强,不足是缺乏王者之气,面对国内一些强队时经常发挥不出水平,如果在这方面再做一些改进,相信 New Life 的北京之行会收获一些东西。

Vital Spark, WCG上海赛区CS项目冠军



Vital Spark and United SH

Vital Spark是上海地区的一流强队,今年他们先是在WCG上海赛区的比赛中力压United SH获得冠军,从而进军北京,之后就是在CEG选拔赛上海赛区的比赛中表现出色,再次获得冠军,成为上海CS代表队。这支队伍团队合作良好,善于打进攻战,在比赛中常常后发制人,再加上连续夺得两个有分量的比赛冠军,Vital Spark队员的自信也提高了很多。这几年来AS在上海地区一枝独秀,很多有实力的队伍都不为外界所知,看看这次在WCG中国区决赛上,Vital Spark和United SH能不能为上海CS夺得荣誉。

E-home, WCG北京赛区CS项目亚军



e-home

由于北京赛区有三个出线名额,因此E-home作为赛区亚军也将参加中国区决赛,E-home是北京本土战队,近年来进步神速,在今年的ESWC中国区决赛上,他们的精彩表现给外界留下了深刻的印象。而在ACONS冠军挑战赛上E-home同ACONS的新科世界冠军Virtus.Pro打成了平手,虽然是表演赛,但E-home在比赛当中还是展现出了国内很多的资源玩家和评论员也都比较看好E-home,不足的地方是这支队伍和其他一些新近崛起的战队一样,状态起伏比较大,如果能够把状态调整好并稳定下来,在今年的WCG中,E-home完全有能力冲击8强。

stellaR, WCG成都赛区CS项目亚军

stellaR战队是四川地区的传统强队,获得了四川很多比赛的冠军。这支队伍一路走来经历了很波折,完全是对CS的热爱坚持到了今天。去年stellaR作为CEG四川代表队参加全国电子竞技运动会,获得了总成绩第三的

好成绩。而在今年的WCG成都赛区CS项目败者组决赛中,stellaR击败了实力高出他们一筹的Goldtel,并可以说凭借自身的努力抢到了一张入场券。虽然在同TeAmart的决赛中未能更进一步,但还是显示了很大的潜力。经历了重组的stellaR日趋成熟,战术也制定的比较合理,在比赛当中如果对细节问题能够良好的处理,打进8强应该没有问题。



stellaR

NewTimes, WCG深圳赛区CS项目冠军



NewTimes

这支深圳本土战队成立于2004年2月15号,最初只是一支半职业战队。在深圳举办的一些地区性比赛中取得了不错的成绩,让他们成名的一战则是在2004ESWC深圳赛区八进四的比赛中淘汰了大名鼎鼎的5Ez,随后战队正式职业化,在随后至今的一年时间里,NewTimes取得了很大的进步。在今年WCG深圳赛区的比赛中,NewTimes比较轻松的打到了决赛,并在决赛中击败了远道而来的河南强队SportPower,获得参加北京总决赛的入场券。这支队伍的优势在于队员相互之间非常信任,比赛当中的沟通也做的非常好,不足的地方是在整体综合实力上和国内一流强队有差距,如果想在WCG上拿到好的成绩,除了自身的努力外,NewTimes还需要一些运气。

XYM, WCG福建赛区CS项目冠军



XYM

XYM是一支广西战队,他们连续两年参加了WCG福建赛区的比赛,在去年的比赛中XYM一路杀到决赛,但最终输给了9EZ,未能参加北京总决赛。今年的比赛,XYM顺利进入淘汰赛后被打入败者组,但他们通过自己的努力在败者组杀出重围,并在最后的决赛中直落两局战胜fp,获得了唯一一张北京总决赛的入场券。这支队伍富有激情,有韧性,在落后的情况下不轻易放弃比赛,但在团队配合和战术制定方面还需要进一步的磨合。

SP, WCG沈阳赛区CS项目冠军



SP

这是一支来自大连的CS战队,名气不是很大。在WCG沈阳赛区的比赛中,SP先是被打到了败者组,但凭借着顽强的意志杀到了决赛,并在决赛中两连胜夺冠CRAZY,实为不易。这支队伍团队合作默契,心理素质一流,打出的气势还是有一定的战斗力。WCG中国区决赛的比赛节奏高难度的,这对各支队伍在比赛调整上就有很高的要求。SP不足的地方就在于缺乏大赛经验,这可能会给他们带来不小的麻烦。在此希望SP能够发挥水平,不要辜负这张来之不易的中国区决赛入场券。

P.ZONE, WCG长沙赛区CS项目冠军

P.ZONE前身是原deVIL队长长沙分队的精英小组,这个队伍在CS圈内打拼也有了一段时间了,但成绩一直不是很理想。去年P.ZONE获得了CEG选拔赛湖南赛区的冠军,成为湖南CS代表队,经过了一年的职业联赛,水平有所提高,今年WCG长沙赛区的比赛,P.ZONE在多支STAR的

分包围下夺冠,说明这支队伍在湖南还是具有绝对实力的,但考虑到湖南地区的CS整体水平处在国内二流,P.ZONE在北京的成绩可能不会很理想,在此也希望他们能够打出风格,为湖南电子竞技争光。

Szx,Hx, WCG济南赛区CS项目冠军

在济南赛区的比赛中,来自河北的Szx,Hx力压山东强队Excellent,获得了唯一一张中国区决赛的入场券。河北的CS战队一向给人以名气不大但实力并不弱的印象,尤其是队员的单兵作战能力比较突出,Szx,Hx也不例外。不过总感觉河北的队伍缺乏交流,在国内的比赛中很少看到他们的踪影。今年的北京,Szx,Hx究竟是会成为神来之师,还是来陪太子读书,我们只能拭目以待。

FT,clan, WCG杭州赛区CS项目冠军

WCG杭州赛区CS项目有两个出线名额,这也吸引了各地将近30支战队前来参加比赛。而在为时两天的比赛中,来自宁波的FT clan显示了良好的竞技状态,一路高歌猛进,并在决赛中战胜了杭州地区的强队East-one nice。浙江地区也有很多名气不大,但具有一定实力的队伍,加上外界对FT clan的了解还不是很多,这也给了这支队伍更多赢的机会。

2004年,中国CS在三大赛事上颗粒无收。从2004年年底开始,众多职业战队进行了不同程度的人员调整,半年过后,中国CS也出现了新的格局,涌现了一批具有潜力的新老队伍。今年wNv和AS在国际赛场上表现不俗,AS获得了WEG第二赛季的第四名,wNv闯进了ESWC总决赛的八强,他们有望期待中国战队在新加坡举办的WCG上带给我们新的惊喜。8月的北京强队云集,但只有一张去新加坡的入场券,不管是谁拿到了最后,我们都应该给予最大的支持!关注中国CS! 关注中国电子竞技! ■

(文/Magicboy)



Tiger! Tiger! Tiger!

60

年前的那场战争随着硝烟早已远去,在那美丽的珍珠湾,法西斯战机的轰鸣声也随着岁月的变迁渐渐的远离了我们,但战斗机的重要性却早已在世界近代军事史上得到了最好的证明。早在千万年前的魔兽争霸世界里,那带着活体魔翼的矮人,那轻巧的升空机械和轰鸣鼻音与发动机刺耳的嘶声在撕裂洛丹伦湛蓝天空的瞬间,也许这就是军事飞行跳蚤的来源。

“魔兽争霸”随着每个版本的提升都不断走向了平衡与成熟,暴雪向来崇尚兵尽其用,从“混乱之治”的重锤科技生产初级兵种到今天的各兵种在对战的各阶段都登场亮相,暴雪可谓是很热爱战争。在多个版本中连鸡肋都不算的人类直升飞机终于在官方的大力加强下,不仅走上了魔兽战争的舞台,更是在 WCG, WEG, ESWC 等众多世界大赛中成为了耀眼的兵种之一,“飞机流”或“defeat 流”战术在人类与精灵甚至是不死的对战中风头强劲至极。

飞机流适用种族:暗夜精灵

飞机流适用地图:Lost Temple, Twisted Meadows 等
分矿区弓兵较多,矿区较多,地图较大。

以下以 Lost Temple 为例介绍此战术

开局:

时间跨度标志:比赛开始至分基地建造完成

关键词:扩张,防守

在 Lost Temple 这张地图上,人类 vs 暗夜早期开基地似乎已成必然,一般情况下对方英雄到达你的扩张点时你分基地的“守财奴”们基本已经清理完毕,此时唯一需要做的就是稳稳站在自己建造分基地的农民旁边监工即可,同时在分基地与主基地分别建造魔法塔与箭塔用于防止对方骚扰。

要点:

许多玩家喜欢分基地开始建造后,大法师就带着步兵去骚扰,这种做法是完全错误的,如果敌方的恶魔猎手或守望者此时的骚扰,很可能直接导致分基地建设的失败。

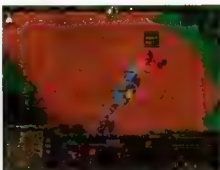
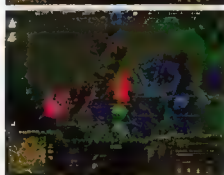
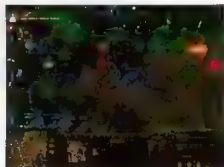
中期:

时间跨度标志:二级圣堂升级完成

关键词:骚扰,防守

仔细侦察暗夜的动向,分析对手的发展方向。

1.暗夜采取爆初级兵种战术



不妨多造几个防御设施,适当放慢科技的发展,以应付早期的压力还是非常值得的,多补上一些农民利于后期的发展。

2.暗夜优先发展科技

趁其主力出外狩猎时带上所有的步兵在对方的基地逐个杀戮其技术的小精灵,以延缓其攀升科技的速度。

3.暗夜进行反扩张

由于早期利用民兵狩猎分矿区的高效,在探测到对手开矿包围后带上所有的步兵杀向敌方的扩张点,逼迫对手取消一次正在建造的生命之树后开始早期的狩猎之旅。

要点:

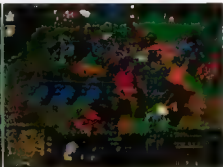
尽早侦察到暗夜的发展方向,做出相应对策。可以派农民在主要的路口搭建农塔以利于掌握对手走向,伐木场的石工技术需要在每次基地升完级后立即开始研究。

中期:

时间跨度标志:第二矿区建设完成

关键词:防守,扩张

早期扩张的优势此时已尽显无疑,1000+的黄金完全可以支持3兵工厂甚至是4兵工厂的募兵要求,在短短的3-4分钟内,大约2队的直升飞机便可以成型,杀向敌方的基地,首要攻击敌方的重要建筑或有威胁建筑,如投石守护者,主基地等。在前线接触的同时,大法师在神秘宝藏中购买象牙塔,进行第二次乃至第三次的扩张,建造神秘胜地、师魔等建筑各两个以利于后期的转型,当然直升飞机的训练还是不能间断的。



要点:

在对方有较多防御力量时,飞机群应与之周旋,利用高机动性与时高时建筑攻击力拖垮对手,万不可为了强行打爆对手基地而与大量的时空部队正面接触,扩张点的农民首先建造8-10个箭塔作为防御措施,基地的建造可以暂缓,因为这个数量的箭塔建造完成后,这个矿区早已插上了人族联盟的大旗。

后期:

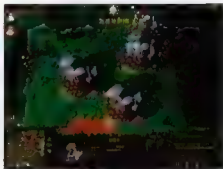
时间跨度标志:兵力大扩张转型开始

关键词:转型,推坦

确立了四矿的优势后,当经济已经不成问题,只能胜任骚扰任务的飞机便可以在消耗中慢慢退出历史舞台了,各高级兵种攻防的不断升级,高等级技能的连续研究,以增强人口兵种的效用,召喚出山丘之王与圣骑士增加狩猎以提升经验值,三英雄购买必要的道具。

要点:

此时对方的英雄等级已经较高,低等级兵种在战场上已没有任何作用了,可以主动杀死低级兵压制人口。飞机的骚扰依旧继续,同时也可以利用飞机的高机动性侦察地图敌方的动向,寻觅战机。虽然此时经济很好但绝不能过度的挥霍,毕竟天有不测风云,积谷防饥还是必要的。



决战:

时间跨度标志:全兵种成型进兵形成

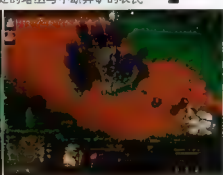
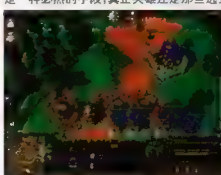
关键词:战利,阵型

高等级的部队成型后此时需要的就是与敌决战的战机了,布置良好的阵型,稍加注意英雄的走位与他们魔法的释放及物品的运用,一战而定。

要点:

继续扩张之路……用钱砸死对手。

“飞机流”在 LT, TM 上的大行其道说到底就是“钱”这个字体现了真正的魅力,至于其过程则可以用“碾压”两字完全涵盖了。前期飞机的骚扰和后期的转型只是一种必然的手段,真正英雄还是那些远处的塔基与不断奔奔的农民。——





TRAIN·手枪局

今天主要分析下 TRAIN 这幅地图的手枪局战术，就现在比较流行的 CT 防守站位来看，多数是 AB 区分开站位，而很少密集型，也许是因为地图原因和顶级玩家水平的原因吧，他们更加习惯于一夫当关，而对于 TRAIN 这幅地图，不让敌人得到先机和有位置也是十分重要的，所以在越来越多的玩家采取分散支型站位时，做为 T 可以用一些出奇不意的进攻方法，这里我介绍一种

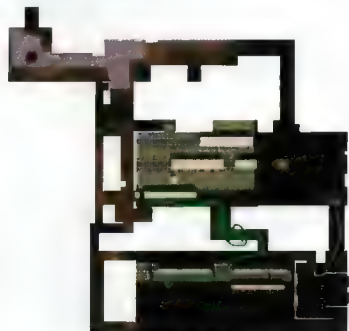


当 CT 按照常规站位分布，通常在 B 区是一个死亡通道，一个弹点看小门，一个中门，两个 A 区，分布在上下两个斜坡，由于在手枪局很少人会选择前压，特别是在 TRAIN 这幅图贸然前压造成的损失不可弥补，这样就会导致 CT 在远距离侦察的情况，给手枪局烟雾弹的使用带来了方便，而这种战术正是利用了烟雾弹在 TRAIN 的必要性。首先 T 在开始应该迅速 4 人冲 2 楼下小楼梯，而留下的一个 T 则负责买烟雾弹从中间扔到如图位置。



效果一目了然，遮住 B 区紫弹点敌人的视线，由于是手枪这时则不能盲目穿射烟雾弹，迅速推进的 4 人此时应该刚好从楼梯出来，迅速冲进中门。

这时我们就必须对 CT 的站位做个估计，中门负责防守的 CT 在听到脚步声后一般都是撤退进 CT home 防守，B 区弹点的 CT 应该是仍然留守的，观察死亡通道的 CT 应该是正在回防中。这时有两个选择，一是进攻 A 点，速度快的话是有身后优势的，如果此时直取 B 点，如前面所说，B 点队员位置不稳，特别是通常会有先入为主的思想，认为 T 多数会打 A 点，回防路上的警惕不会很高，这样从警察基地向 B 点拐去往往能够收到意外效果，而中门负责扔 O5 的 T，则可以在 B 区 CT 条件反射的回防时去支援队友或包抄敌人。



两种不同的路线，可以选择。

此战术应该注意的是，进攻速度，进攻时机，和果断，在进攻中要尽量不停滞，任何与中远距离的 CT 进行火拼都有可能打断进攻节奏，而令 CT 找到重新布局的机会。



来自烟雾弹前后的比较，可以发现真的是什么也看不见。

在分散防守能发挥巨大优势的 TRAIN 这幅地图上，密集型防守也是十分有效的，虽然没有前者那么普遍，我们还是提出供大家讨论吧。

首先，放弃原来 A 区两人的站位，而选择将 3 人密集摆在在中门，死亡通道留守一个 CT，另一 CT 前压至靠近楼梯斜坡的顶端。死亡通道的 CT 利用火车作为掩体，监视死亡通道，不与敌人硬拼，前压制小斜坡顶端的 CT 则要卡住，首先是要拖延时间，另外是要尽量造成对方排血。在中门防守的 3CT 没有发现 T 冲中门时（大概 3 秒时间），中门两人应迅速进楼梯口那里 TOWER，这样的站位有利于几点防守，

第一防止 T 从红楼梯下来偷人，现在越来越多的狙击手就喜欢从红楼梯溜下来灌水摸鱼，第二在发现 T 有意进攻 A 区时能选择时机上去包抄。如上所述，卡住 2 楼出口的 CT 拖延了 T 的进攻时间，在楼梯处 2 人就可以迅速上去包抄，效果很好；第三，由于在中门密集，有利于整个防守侧重点根据战局而变化，众所周知，TRAIN 这幅地图的两个弹点距离中门都很近，所以，机动性最强的方法就是把大量防守人员放到这里，这也是这个战术另一个重要的地方。



这样 TOWER 很不错

开始在地图标记 A 处 3 名 CT 防守，1 和 2 处各 1 名 CT 尽量在安全的情况下压上，用来监视敌人的动向，A 处 3 名 CT 在发现 T 没有冲中门时，可以选择将两名 CT 安排到地图标记 B 处进行 TOWER，位置可变化，下图只是给出一种。

这种防守的弊端在于如果掌握不好时机的话，很难达到效果，而且在防止冲锋时效果也不是太好，但是这种站位安全系数高，火力集中，能够在手枪局中给 CT 最大的火力支援，而且能够掌握主动，在比赛练习的过程中可以根据自己战队的需要做出相应的变化，发挥这个战术的最大优势。

以上就是关于 TRAIN 手枪局的一些战术看法，战术固然重要但要记住一句话：没有完美的战术，只有完美的配合。■

【图文提供：CEG 上海电子竞技俱乐部】



铁血战士

■提供商: 掌中米格(SPI) ■类型: 动作 | AC | ■适用机型: 多机型
■购买方式: 移动“百宝箱”下载



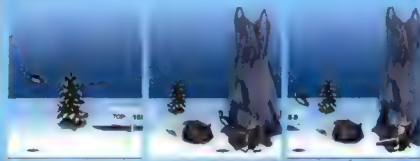
20世纪福克斯公司经典科幻角色“铁血战士”登陆手机, 真实再现电影中的火爆场面和武器系统。与电影一样, 人类和铁血战士最著名的两次遭遇战分别发生在越南丛林和洛杉矶, 结果都是人类损失惨重, 因为铁血战士的信条是“宁为玉碎, 不为瓦全, 猎杀才是惟一的乐趣”——这难道不会吸引你成为一名优秀的铁血战士吗? ■



打企鹅

■提供商: 空中猛鸭(CP) ■类型: 动作 | AC | ■适用机型: 多机型
■购买方式: 移动“百宝箱”下载

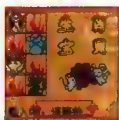
拥有8000万玩家, 风靡全球的Flash游戏《打企鹅》终于登陆手机了, 与我们熟悉的网上流行游戏一样, 游戏中笨拙的雪人拿着大棒, 等着那只可怜的企鹅从冰山跳下来, 就看着那家伙在空中划过一道美丽的弧线, 然后重重的滑过水面。滑的不够远吗? 面对可怜的企鹅挥动大棒再击一次吧。■



战神

■提供商: 壹视网(SPI/Celeander)CP/ ■类型: 动作 | AC |
■适用机型: 多机型 ■购买方式: 移动“百宝箱”下载

这是一款在生动的故事情节中展开的动作游戏, 玩家将扮演正义的使者, 接受巫师的临终指示, 进入妖怪横行的国度, 消灭所有魔鬼, 最后恢复国家往日的安宁和平静。解密与冒险, 战斗与策略在本游戏中体现得淋漓尽致, 玩家可以单枪匹马地进入这场充满无数未知的冒险, 也可以带领自己的部队去建设自己的领地。随着经验值的增加, 玩家的战斗力以及技术能力也将得到增强和提高。强强相攻的场面让游戏更为惊险刺激。■



生肖宝贝—鼠

■提供商: 掌中米格(SPI)/游族数码(CP) / ■类型: 策略 | ST |
■适用机型: 多机型 ■购买方式: 移动“百宝箱”下载



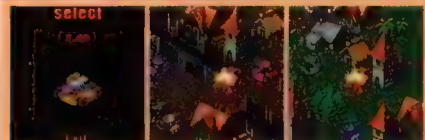
很久以前, 天地混沌初开不久, 在秀丽的山川湖泊间, 有着很多神兽。每种神兽都有1个王者, 因此也产生了一种驯养神兽的特殊修道者, 这种修道者以驾御某种神兽为修炼目标, 当能够驾御兽王时, 也就是他位列仙班之时。

“生肖宝贝”系列借鉴了GameBoy大作《口袋妖怪》的许多特性, 是角色扮演和宠物培养的结合体。而本作中, 玩家可以在广阔的森林中捕捉小老鼠, 甚至最终的鼠王作为宠物, 而每种宠物可爱的形象也能激发玩家的游戏热情。■



重装坦克

■提供商: 游族数码(CP) / ■类型: 动作 | AC | ■适用机型: 多机型
■购买方式: 移动“百宝箱”下载

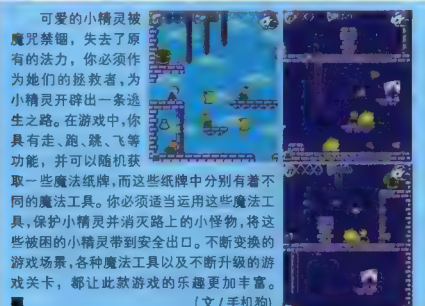


你操纵过坦克吗? 你在钢铁洪流中拼杀过吗? 由格锐数码推出的《重装坦克》用机动和火力展示了陆战之王的超强风采。游戏中玩家可以任意挑选喜欢的坦克战车 and 军方任务地图, 根据任务不同, 玩家需要制定相应的作战策略, 用敏捷的操纵和准确的射击来完成游戏。游戏采用斜45度视角, 刹车、转向、瞄准、射击都极具专业性, 让玩家体验装甲部队纵横杀场的快意和刺激火爆的射击场面。■



魔法物语

■提供商: 壹视网(SPI)/Meantime Mobile(CP) / ■类型: 动作 | AC |
■适用机型: 多机型 ■购买方式: 移动“百宝箱”下载



可爱的小精灵被魔咒禁锢, 失去了原有的法力, 你必须作为她们的拯救者, 为小精灵开辟出一条逃生之路。在游戏中, 你具有走、跑、跳、飞等功能, 并可以随机获取一些魔法纸牌, 而这些纸牌中分别有着不同的魔法工具。你必须适当运用这些魔法工具, 保护小精灵并消灭路上的小怪物, 将这些被困的小精灵带到安全出口。不断变换的游戏关卡, 各种魔法工具以及不断升级的游戏关卡, 都让此款游戏的乐趣更加丰富。■

(文/手机狗)

拇指教室

MobileSkill 05.08

文 / 「手机」

本期的拇指教室将为大家介绍几款手机上常用的音频、铃声软件。众所周知多媒体娱乐是如今手机用以吸引年轻消费者的主打功能，而影音功能更是其中的亮点。我们在早前的杂志文章中对手机视频的播放、制作软件已经做过详细的介绍，所以本期将着重介绍音频应用软件。

Mp3Player

Mp3Player 是 Symbian 平台历史最为悠久的 MP3 播放软件之一，在 Symbian 用户中有着良好的口碑和广泛的使用率。它的主要特性如下：

1. 支持多国文字显示（中文显示需安装补丁），支持



MPEG-1/2/3，可采用 ABR/VBR 方式压缩，压缩/播放码率为 8kbps ~ 420kbps；

2. 可显示 IDV1 标签、比特率、频率和声道/立体声等各项属性

3. 支持立体声播放（手机必须具备硬件立体声解码功能），支持蓝牙耳机；

4. 支持以蓝牙、电邮、红外等方式传送 MP3 文件。

为达到最佳的音质，官方建议用户尽量不要使用 16KHz 的 MP3 文件，而在那些内存不大且不支持扩展存储的手机中，则推荐使用低比特率的文件来缓解存储压力。最后需要注意的一点是 Mp3Player 为共享软件，未注册版播放时限为 10 分钟。

OggPlay

由于 MP3 文件容量较大，播放时较为占用系统资源并容易出现爆音等现象，于是 Ogg 音频格式横空出世了。采用了最新算法的 Ogg 格式能以更小的体积达到与 MP3 相近的音质，非常适合手机等移动数字设备，而 OggPlay 则是播放 Ogg 音乐必不可少的工具。OggPlay 的特点及应用包括以下几方面：

1. 除 Ogg 格式外，还支持 MP3、MP4、M4A、MIDI、AMR 等格式的播放，并拥有强大的 m3u 播放列表功能；

2. 支持更换面板、文件循环/随机播放。

3. 支持文件搜索：在选项/设置中将扫描方式设定为全扫描，并在解码器一栏中设置想要搜索的解码类型，便能按照类型搜索文件；

4. 支持自定义操作快捷键：在选项/设置中选取相应的功能选项，按下所需要设定的按键便可轻松的设置快捷键了。

音乐



选项 退出



选项

退出

QuodRings

Ogg 格式除了可以播放之外，最具诱惑的地方就是可以作为手机铃声，这对于那些不支持 MP3 铃声的 Symbian 智能的手机用户来说真是一大福音。而 QuodRings 则是让 Ogg 文件可作为手机铃声的必备工具。

QuodRings 的使用应注意以下几点：

1. 铃声文件必须存放在 E:\system\apps\QuodRings\music (E 盘为存储卡盘符) 目录下，否则将无法作为铃声使用。

2. 用户使用的 Ogg 铃声文件不能以中文命名，对于采用中文名的铃声文件，可以使用 Sele Q 软件或直接在 PC 端将文件改为数字或英文名；

3. 使用 Ogg 铃声时，必须保证 QuodRings 在后台运行，并注意不要同时使用 OggPlay 播放相同的歌曲。



Ringtone Studio

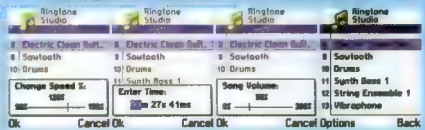
比起 MP3、WAV 等格式的铃声，相信大多数普通手机用户还是倾向于使用文件容量更小、音质也不赖的 Midi 格式作为铃声，Ringtone Studio 就是一款功能强大的手机端 Midi 音乐编辑软件，它的特点如下：

1. 可将 Midi 音轨完全提取，支持 128 种的附加音效。

2. 支持铃声音量、节奏和音调调节，支持单独屏蔽音轨，提供文件切割功能；

3. 编辑好的文件可通过彩信、邮件、红外、蓝牙等多种方式进行发送；

4. 自动将音轨存储为压缩格式，有效地减小了文件体积。



GoldWave

介绍了 4 个 Symbian 平台的音频工具，相信普通手机用户一定不满了，下面就为大家介绍手机音频格式转换和编辑必不可少的 PC 端软件 GoldWave，相信喜欢用 PC 录制歌曲的玩家们已经对这个软件非常熟悉了。下面让我们来看看 GoldWave 有哪些特点吧：

1. 支持 WAV、Ogg、VOC、IFF、AIFF、AFC、AU、SND、MP3、MAT、DWD、SMP、VOX 等音频格式的转换；

2. 支持音频文件的码率设置。

3. 提供降噪处理、回声、混响等多种效果设置。

最后提醒大家一点的是，设置音量时尽量不要选取过大的音量，否则传送到手机端播放时容易出现破音问题。

各位读者对本期介绍的几款音频软件还满意否？欢迎你来 www.playgamer.com 论坛的掌中 PLAY 板块进行交流。

让 N-Gage 品牌在中国生根

诺基亚移动游戏访谈

采访 / 石群



相

信都刊

1. 播放：播放按钮
 2. 暂停：Pause
 3. 快进：Fast Forward
 4. 快退：Fast Reverse
 5. 静音：Mute
 6. 音量：Volume
 7. 全屏：Full Screen
 8. 退出：Exit
 9. 播放列表：Playlist
 10. 播放速度：Playback Speed
 11. 播放时间：Playback Time
 12. 播放位置：Playback Position
 13. 播放模式：Playback Mode
 14. 播放语言：Playback Language
 15. 播放字幕：Playback Subtitle
 16. 播放封面：Playback Cover
 17. 播放标题：Playback Title
 18. 播放作者：Playback Author
 19. 播放描述：Playback Description
 20. 播放评论：Playback Comment



对于《仙剑》和《仙剑-00》的评价，我们不妨从玩家和评论家两方面入手。对于一般玩家而言，他们更看重的是游戏的可玩性。《仙剑》在中国网络游戏史上占有重要地位，它不仅是一款角色扮演游戏，更是一款具有中国特色的网络游戏。《仙剑-00》作为《仙剑》的续作，它在保持《仙剑》原有特色的基础上，对游戏进行了全面的升级。从游戏的画面、音效、剧情到玩法，都进行了全面的升级。《仙剑-00》在保持《仙剑》原有特色的基础上，对游戏进行了全面的升级。从游戏的画面、音效、剧情到玩法，都进行了全面的升级。





双重火力

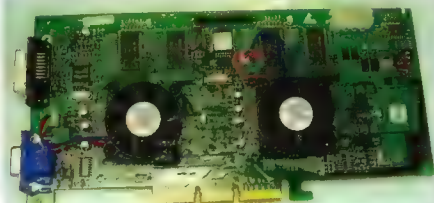
■ 华硕 EN6800GT Dual

本

次 PLAYLAB 收到的则是来自华硕的 EN6800GT Dual,从命名上就能够知道这块显卡一定和 SLI 有关——当然,这是一块应用 Nvidia 的 SLI 技术,在一块显卡 PCB 板上集成两个 GeForce 6800 GT 显卡单元(包括核心、显存)的超级显卡

一块 PCB 上集成两个甚至多个显示核心的显卡,在专业应用领域并不少见,甚至在消费领域,也是有迹可寻的,就让我们先来回顾一下历史上的多核心显卡吧。

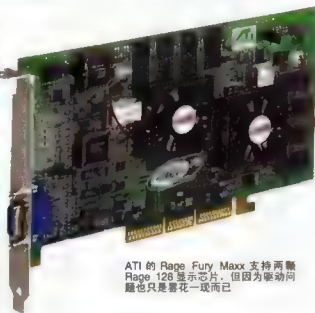
多核心显卡简史



3dfx 的 Voodoo 5 5500 大概是双核心显卡中最为人所知的,可惜它无法赢得大众的支持

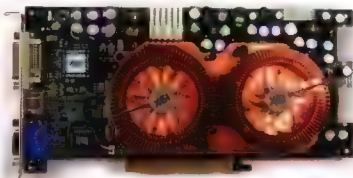
对于玩家来说,多核心显卡中最让人难忘的,可说是带领游戏玩家进入真正的 3D 时代的 3dfx 推出的双核心 Voodoo 5 显卡 Voodoo 5 5500。由于 Voodoo 5 5500 售价过高,而性能并不比对手强很多,加上 4 核心的 Voodoo 5 6000 一直处于工程样卡的阶段,腹背受敌的 3dfx 最终落得被对手 Nvidia 收购的命运。当然,3dfx 的创新精神永远留在了一代玩家的心中,同时 3dfx 的多块显卡协同处理的理念和技术也被 Nvidia 所传承。

当提及双核心显卡时,自然不可不提 ATI 了。早在 2000 年,这家加拿大的显示芯片公司就发布了支持两粒 Rage 128 显示芯片的 Rage Fury MAXX。但可惜的是 Rage Fury MAXX 并未获得如 ATI 所期望的成功,最主要的原因就是它与当时 Nvidia 的 GeForce 256 相比



ATI 的 Rage Fury MAXX 支持两粒 Rage 128 显示芯片,但因为驱动问题也只是昙花一现而已

并没有压倒性的实际表现。同时,Rage Fury MAXX 上复杂的 AGP 桥接架构造成的高价格,以及当时 Windows 98 的先天不足造成了它的陨落。



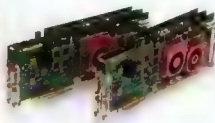
XGI 的 Volari V8 Duo 曾让许多人期待,但硬件和驱动上的 Bug 加上过高的售价,导致了它的失败

自从去年 Nvidia 发布 GeForce 6 系列显卡以来,SLI 这个名词就开始为玩家津津乐道。无论是一遍又一遍刷新显卡性能测试记录的 GeForce 6800 Ultra SLI,还是更具性价比的 GeForce 6600 GT SLI,直至前不久刚刚通过驱动“解禁”的 GeForce 6600 SLI,整整一年,“SLI 风”让 Nvidia 大获其“把”。

再来看看比较“年轻”的显示芯片制造商 XGI,在尝试推出双核心显卡时也曾碰壁。XGI 可能高估了自己的能力,以为可以凭借 Volari V8 Duo 跟 Volari V8 Duo 双驱动 ATI 及 NVIDIA 的“大佬”地位,然而同样是性能不济加上售价过高,最后 XGI 的双核心显卡也只好草草收场。



Sapphire 在 2003 年发布的双 Radeon 9800 显卡



simFUSION 6000 工作站采用多达四颗 Radeon 9800 XT 芯片的专业显卡

在 2003 年,Sapphire 就在数个展览中发表了一张蛮有趣的显卡。这是一张支持 ATI Radeon 9800 Pro 芯片的工程版显卡(代号 R300)。而另一家专门制造 stimulator 的 Evan & Sutherland,也推出了支持双 ATI Radeon 核心的显卡。目前 simFUSION 6500 工作站采用的四个 Radeon 9800 XT 核心来负责处理 3D 场景。

华硕 EN6800GT Dual

单核心 GeForce 6800 GT 显卡的已经对设计、制造工艺的要求很高,而华硕的研发团队竟能将两个 GeForce 6800 GT 芯片及显存单元在同一块 PCB 上进行互联,做到两个 GeForce 6800 GT 单元的电气性能、管线同步、信号匹配,其难度可想而知。

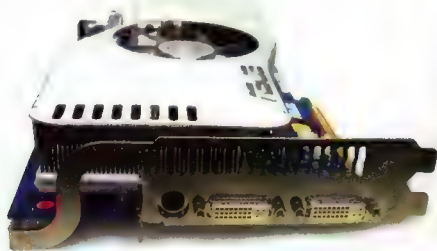
华硕 EN6800GT Dual 采用超大型板式设计,板载两粒 GeForce 6800 GT 绘图核心,每颗核心搭配 256MB 容量的 256-bit GDDR3 显存,总共拥有 512MB 容量的显存内存!华硕 EN6800GT Dual 的默认核心/显存频率为 370MHz/1GHz。

由于在 1 块 PCB 板上集成了众多的核心、显存、电容等元件,加上为保证工作稳定的几乎覆盖了整个 PCB 板的超大散热器,为了避免 PCB 板因重量发生弯曲,造成显卡损坏,显卡上还安装有只在专业显卡领域才能看见的固定金鹰架。

我们知道,GeForce 6800 GT 本身的功耗就不小,而华硕 EN6800GT Dual 整合了两个 GeForce 6800 GT 的元件,其功耗势必非常惊人,所以华硕特别为之配备了两组 6 针电源输入接口。此外,华硕 EN6800GT Dual 提供了两个 DVI 和 1 个 TV-Out 输出接口。



与华硕 GeForce 6800 Ultra 相比,EN6800GT Dual 绝对堪称大个子



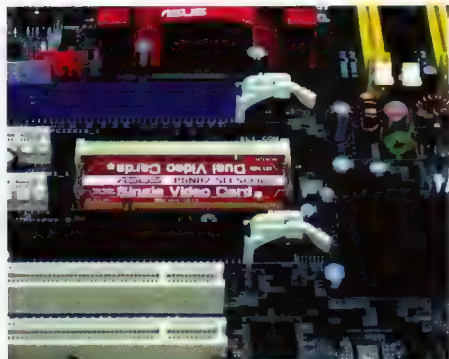
EN6800GT Dual 提供两个 DVI 和一个 TV-Out 输出接口,并占用一个额外的 PCI 槽位

华硕 P5ND2-SLI Deluxe

为了测试这块“怪兽”,PLAYLAB 还特地采用了华硕刚刚发布的使用“Nvidia nForce SLI Intel 版”技术的主板 P5ND2-SLI Deluxe。P5ND2-SLI Deluxe 主板采用 Nvidia nForce 4 SLI MCP 芯片组,支持 Intel LGA775 接口 Pentium 4 CPU 和双通道 DDR2 667/533 内存,支持 Nvidia SLI 显卡技术。关于这块主板的详细数据及性能评测,PLAYLAB 将在今后的评测文章中详细介绍。



本次测试所采用的华硕 P5ND2-SLI Deluxe 主板



运行起来的 EN6800GT Dual 还是非常酷的

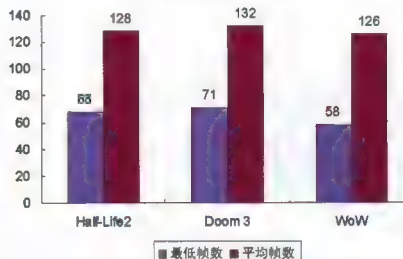
测试

本次测试,我们使用 Intel P4EE 3.4GHz 处理器(Gallatin 核心,2MB 三级缓存),搭配 1GB Micron DDR2-533 内存(512MB×2,双通道开启,内存时序 4-4-4-10),Seagate 80GB SATA 硬盘,电源为 Tt TWV480 (480W)。驱动程序方面,我们使用 nForce 4 Intel Edition ForceWare 7.3 版主板驱动和 ForceWare 77.72 版 WHQL 显示驱动,操作系统为 Windows XP Pro SP2 中文版。

测试项目我们选择了 PLAYLAB 的常规显卡测试软件:我们进行了 3DMark05 显卡基准测试,以及使用《半条命 II》(PLAYLAB 测试样本场景 1)、《毁灭战士 III》(demo 1)和《魔兽世界》(WoW,从十字路口飞往奥格瑞玛)进行了游戏测试。在 3DMark05 基准显卡测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效默认,而所有游戏测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效选项为最高,关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步。

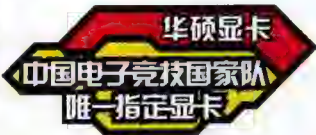
在 3DMark05 显卡基准测试中,华硕 EN6800GT Dual 取得了 8819 的高分!而游戏测试结果如下

华硕 EN6800GT Dual 游戏测试



从测试结果来看,采用两组 GeForce 6800 GT 显卡进行 SLI 的 EN6800GT Dual 果然性能不俗,无论是显卡基准测试还是游戏测试,得分都大大超过 PLAYLAB 所测试过的任何单片显卡!当然,这样一块性能超强的“怪兽”,价格也同“不俗”,据估计售价可能会接近 1000 美元,并且不会量产。同时,想要使用这块超级显卡还必须使用支持 SLI 技术的主板,并拥有性能强劲的高功率稳定电源。不过,通过本次测试,让我们看到华硕所具备的超强研发能力,让我们期待华硕继续给我们带来惊喜吧! ■

(文/PLAYLAB-狗子)



9550 的最后疯狂

■ 迪兰恒进镭姬杀手 9550 超值加强版

作为 ATI 最亲密的合作伙伴之一，长期以来迪兰恒进的 ATI 核心显卡以优秀的性能和出色的性价比在玩家中享有良好的口碑，因此迪兰恒进在 ATI 的“9550 计划”中扮演了重要的角色，推出了一系列采用 Radeon 9550 显示核心的重量级产品，本次 PLAYILAB 就收到了迪兰恒进最新的镭姬杀手 9550 超值加强版（以下简称 9550 超值加强版）。

这款 9550 超值加强版采用了蓝色 PCB，与迪兰恒进惯用的红色 PCB 板不尽相同。它采用 ATI Radeon 9600 的公版布线设计，核心 / 显存频率为 325/400MHz。由于 Radeon 9550 核心采用 0.13 微米制造工艺，加上核心额定工作频率不高，所以发热量极低，因此仅采用高质量散热片就可以满足散热需求，同时还提供了静音的环境。

9550 超值加强版提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口，同时由 8 颗编号为 K4D261638F-TC60 的三星 5 纳秒显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元，满足 Radeon 9550 标准的 400MHz 显存工作频率规格。



测试

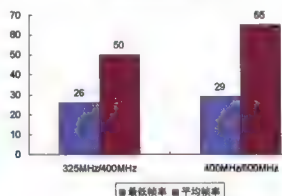
我们使用催化剂驱动 5.4 版驱动对 9550 超值加强版进行了测试。我们进行了 3DMark05 显卡基准测试和游戏测试（3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认；所有游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿，各项异性过滤和垂直同步）。同时，我们还对 9550 超值加强版进行了超频测试，最终 9550 超值加强版的核心 / 显存频率稳定在 400MHz/500MHz，测试结果如下：



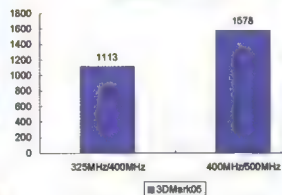
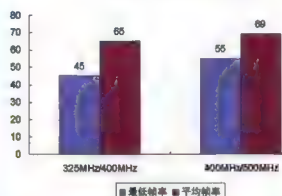
作为中低端 DX9 显卡中的执牛耳者，ATI Radeon 9550 推出已经 1 年有余，但凭借着得益于 Radeon 9600 系列的强劲性能，以及独有的性价比，仍旧活跃在 AGP 平台的 DX9 显卡市场上。虽然显卡接口势必会转变为 PCI-E，但我们决不能忽视 Radeon 9550 在 AGP 平台仍是主角的事实。也许，Radeon 9550 将成为 AGP 高性价比显卡的绝唱。

硬件配置	
CPU	AMD Athlon XP 3200+ (Barton 核心)
内存	A-Data DDR400 512MB×2 (双通道)
主板	华硕 A7N8X-E Deluxe Nvidia nForce 2 Ultra 400
硬盘	Seagate SATA 8MB 缓存
操作系统	Windows XP 英文版 SP2
驱动程序	
主板	Forceware 驱动 6.53 WHQL 版
显卡	ATI 催化剂驱动 5.4 版

9550 超值加强版游戏测试 (HalfLife2)



9550 超值加强版游戏测试 (VowW)



游戏中的画面均采用默认设定

从测试结果来看，9550 超值加强版，在超频后的核心与显存频率分别是提升了 23% 和 25%，由此带来的性能提升也比较明显：在代表单机游戏 3D 效能的 3DMark05 中，超频带来了 42% 的性能提升；同样在《半条命 II》测试中，超频后测试中的最低帧率提升了 12%，基本接近流畅运行（不低于 30fps）的标准，平均帧率也提高了 30%。

在代表网络游戏 3D 性能的《魔兽世界》中，9550 超值加强版在超频后性能提升不是很高，这是因为《魔兽世界》对显卡性能的要求低于对系统内存容量的要求。不过，默认频率下的 9550 超值加强版已经满足了《魔兽世界》的需求。

作为 AGP 平台性价比最好的 DX9 中低端显卡，Radeon 9550 拥有 Radeon 9600 全部的硬件、特效特性，并由于各显卡厂商的市场策略成为衍生版本最多的显卡之一。而本次 PLAYILAB 测试的这块迪兰恒进镭姬杀手 9550 超值加强版，在 Radeon 9550 上市一年多后，提供了非常不错的实际性能，同时其仅 529 元的售价更是十分适合想要体验 DX9 游戏绚丽特效的学生玩家以及网吧，堪称掀起 Radeon 9550 家族最后的疯狂！

（文 / PLAYILAB·机器狗）

Tt 的静音世界

■ Fanless 系列实测

□ 电源 Fanless Power



PLAYLAB 对 Fanless Power 进行了测试,需要说明的是,在相同负载运行一段时间内,电源波动的幅度越小,就证明电源的稳定性更优。本期测试,我们分别选取了系统开机后不运行任何程序,仅空载待机,以及交替运行 Super Pi,3DMark 05 测试软件,并同时让硬盘从光驱中拷贝大容量文件的满负荷测试。我们采用电源测试软件 OCCT 来监控电源的输出电压。

从测试结果来看,在空载状态下,电源在 +12V、+5V 和 +3.3V 的电压输出接口下的平均输出电压分别为 11.49V、5.07V 和 3.25V。在输出电压波动方面,电源在 +12V 输出接口上非常稳定,在稍低的 +5V 和 +3.3V 接口中分别也只有最大 0.03V 和 0.01V 的波动, Fanless Power 的表现可谓非常优异。

当然,以上只是在空载状态,真正的考验则是下面的满负荷测试。在满负荷状态下 +12V、+5V 和 +3.3V 输出接口下,电源平均输出电压分别为 11.52V、5.08V 和 3.26V。不过可以看到在电压波动方面,由于 PLAYLAB 的 Intel 高端平台的 P4 EE 3.6GHz 处理器以及 Nvidia GeForce 6800Ultra 显卡的高功耗,在 +12V 输出接口下出现了 0.18V 的较大波动,不过在 +5V 和 +3.3V 输出接口分别只有 0.11V 和 0.16V 的波动。

测试最后,PLAYLAB 还考察了 Fanless Power 的散热性。在运行了两个多小时测试后,在室温 26°C 的环境下,电源的温度只是稍微有些热,由于并未配备风扇,这样的散热效果已经很让人满意,由此带来的静音效果业是十分出色。

□ CPU Fanless 103/Sonic Tower

测试完了电源,让我们再来看看 CPU 部分。Fanless 的 CPU 散热器有两种——Fanless 103 和 Sonic Tower。与 Fanless Power 一样,我们分别测试了系统在空载和满负荷状态下的待机温度,同时对开机温度也做了记录。

先看来自 Fanless 103 的测试表现。为 PLAYLAB 的 Intel 高端平台的 P4 EE 3.6GHz 处理器安装上 Fanless 103 后的开机温度为 39.2°C,空

载待机 30 分钟后温度上升到 49.9°C。在接下来进行的满负荷测试中, Fanless 103 的表现也相当不错,68.9°C 的表现可以说非常不错。



Sonic Tower 在相同测试中的表现也是不遑多让,其开机温度为 40.5°C,空载待机 30 分钟后温度上升到 47.3°C,在满负荷测试中的温度仅有 68.7°C。



□ 环境温度

本次测试均在室内环境温度为 26°C 时进行,全部采用 Tt 的 Shark 机箱进行封闭式机箱测试,完全模拟用户使用环境来考察产品的散热性能。在测试中,机箱内部温度基本稳定在 30°C~34°C 之间。

总体来说, Fanless Power 作为一款无风扇静音电源,在本次测试中的表现可谓非常优异,且做工也是非常考究,虽然市场售价 1380 元略微偏高,不过出色的静音散热表现实在让人心动。而 CPU 散热方面, Fanless 103/Sonic Tower 的表现同样优秀,既免去了风扇的噪音,又带来了出色的散热效果, Fanless 品牌表现着实让人兴奋。当然,我们必须注意,在使用 Fanless 系列这种没有主动散热风扇的解决方案的同时,必须考虑机箱内热空气的顺利排出,否则将造成机箱内环境温度过高的不良情况。■ (文/PLAYLAB·朱古力狗)

64 位平价主板

■ 微星 K8T Neo-V 2.0

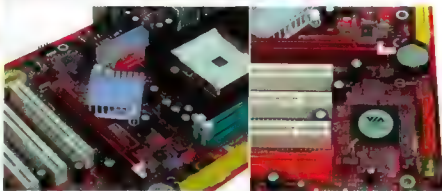


顾名思义，微星的这块 K8T Neo-V 2.0 北桥采用了 VIA 的 K8T800 芯片，支持采用 Socket 754 接口的 AMD Athlon 64 和 Sempron 处理器。K8T800 芯片最高支持 800MHz 的 FSB，支持 AGP 4X/8X 接口显卡。

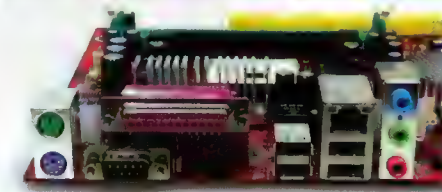
本次 PLAYLAB 收到的这款微星 K8T Neo-V 2.0 (以下简称 K8T Neo-V 2.0) 和上期测试的 915PL Neo-V 一样，采用了红色的 PCB 板，并采用窄板设计，有效的降低了成本。K8T Neo-V 2.0

提供了 1 个 AGP 4X/8X 显卡插槽，同时为了节省成本，K8T Neo-V 2.0 并没有配备标准 K8T800 芯片组主板的 5 个 PCI 接口，而只配备了 4 个。内存插槽方面，K8T Neo-V 2.0 提供了两根 184 针脚的 DDR 插槽，最高可以支持 2GB 容量的 DDR 266/333/400 内存。此外，微星为主板的两相电源搭配了 6 个 MOS 管，令主板的稳定性得到保证。

通过 K8T800 芯片特有的 Hyper 8 技术，K8T Neo-V 2.0 北桥芯片与处理器之间的数据传输通道速率达到 16-bit/1.6GHz，能够充分发挥出 CPU 的效能。另外，由于 K8T800 的发热量并不大，微星并未给 K8T Neo-V 2.0 配备北桥风扇，而是采用了 7 铝合金材质的被动散热片，这样不仅节约了成本，也使得机箱内的噪音得到了控制。

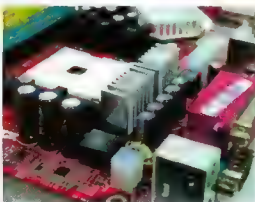


微星 K8T Neo-V 2.0 北桥芯片并未采用主动散热器 VTB237R 南桥芯片可以提供 SATA RAID 磁盘阵列



微星 K8T Neo-V 2.0 精简实用的外设接口

介绍了北桥，下面该轮到南桥了。K8T Neo-V 2.0 的南桥芯片采用了 VIA VT8237R 芯片，支持 USB 2.0、ATA 133 和 SATA 150MB/S 等数据传输。



CPU 供电部分采用两相电路，并为 PSU 部分配备散热片

为此，微星为 K8T Neo-V 2.0 配备了两根 ATA133 IDE 硬盘接口、8 个 USB2.0 接口以及两个 SATA 接口，同时 VIA VT8237R 芯片还能够提供 RAID 0/1/0+1 磁盘阵列功能。此外，Neo-V 2.0 板载 Realtek ALC655 Codec 音效芯片，支持 6 声道输出，并集成 Realtek 8201CL 网络芯片，支持 10/100Mbps 的网络接入。

上期 PLAYLAB 为大家评测了基于英特尔平台的微星 915PL Neo-V 主板，本次我们同样收到了一款微星送来的主板，平台则换成了 AMD。废话少说，赶紧来看看这款微星 K8T Neo-V 2.0 的性能表现吧。



■ 测试

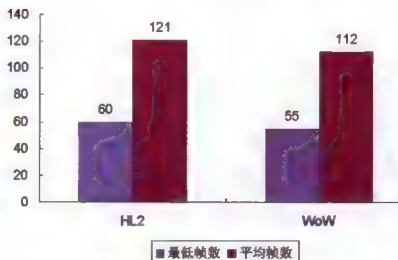
我们分别测试了整个系统的综合性能和图形系统性能，测试配置如下表：

测试配置表	
CPU	AMD Athlon 64 3200+
内存	A-Data 512M DDR600 X 2 (CL 值 2-2-2-5，双通道开启)
硬盘	Seagate 120G SATA
主板	微星 K8T Neo-V 2.0 (VIA K8T800)
显卡	ASUS GeForce 6800 Ultra AGP
驱动 & OS	Windows XP 英文版+SP2+DirectX 9.0c ForceWare 71.90 WHQL

在综合性能部分，我们使用了 PCMark04 v120 和 Super PI (103 万位) 进行了测试；而在图形系统性能方面，我们则采用了 3DMark05、Half-Life 2 (PLAYLAB 测试样本场景 1) 和《魔兽世界》(从十字路口飞往奥格瑞玛) 进行了测试，所有图形测试中分辨率为 1024×768，画质均采用默认。最终 3DMark05 得分为 5642，其他测试结果如下：

综合性能测试	
PC Mark 04 V120	5960
Super PI	38 秒

K8T Neo-V 2.0 游戏测试



从测试结果来看，K8T Neo-V 2.0 在系统整体性能和图形性能上的表现都堪称中规中矩，能够发挥系统其他各部件的性能。

作为 Athlon 64 平台的入门级配置，微星的 K8T Neo-V 2.0 是个不错的选择——拥有不错的性能以及高质的做工，同时还拥有“LiveBIOS”在线刷新 BIOS 及良好的售后服务等微星提供的一些列实用服务。

此外，目前微星针对这款主板刚发出了促销的消息，在 7 月 25 日~8 月 31 日期间，消费者将能以 499 元的低价购买到这款微星 K8T Neo-V 2.0 主板！如果你是一位想要体验 AMD Athlon 64 带来的疾速快感的玩家，同时又对主板的价格比较敏感，这款微星 K8T Neo-V 2.0 理当成为你的首选。也正因此，这款微星 K8T Neo-V 2.0 主板凭借良好的性能和极高的性价比，荣获本月“PLAYLAB 编辑推荐”奖项。■

(文/PLAYLAB·雪纳瑞)

特色超频技术逐个捉

□ □ ■ 华硕 ASUS 的显卡与主板

对于目前市场上很多超频能力极强的显卡,比如 Radeon9550、GeForce6600 来说,想要压榨住 DIY 爱好者超频的热情,实在是为不太可能。处理器的超频更是爱好者津津乐道的方面,硬跳线超频、软件超频、提高电压、增强散热,十八般武艺几乎用尽。那么有没有一种既简单又安全的超频方式呢?

前言

随着显卡技术的不断发展,显卡这个硬件设备也如同当年的处理器一样,功耗越来越大、发热量越来越大,散热风扇从无到有,从小型散热器到大散热器,越来越夸张。甚至很多高端显卡的散热器需要占用两个插槽的位置,GPU(图形处理器)的使用安全问题也提到了另一个高度,虽然 GPU 直接烧毁的情况并不多见,但是因为散热器故障或者超频而导致死机甚至显卡寿命缩短的先例也不少。

对于目前市场上很多超频能力极强的显卡,比如 Radeon9550、GeForce6600 来说,想要压榨住 DIY 爱好者超频的热情,实在是为不太可能。处理器的超频更是爱好者津津乐道的方面,硬跳线超频、软件超频、提高电压、增强散热,十八般武艺几乎用尽。那么有没有一种既简单又安全的超频方式呢?下面我们来看看华硕为超频爱好者打造的 Smart Doctor(聪明医生)显卡超频软件和 AI N.O.S 处理器智能超频技术。

显卡篇

华硕显卡产品中除了“Face 2 Face”技术之外,更提供有“Smart Doctor”智能显卡安全超频技术。其安全性防范主要基于两个目的:一是监视图形芯片的状态,如果出现过热及时发出警告,这样可以防止如风扇停转造成的热量大量积累的情况,让用户及时了解显卡的状态;二是当芯片过热的时候,可以自动采取措施,让芯片的温度降低,即使出现风扇停转或者超频过高,也可防止出现可能损伤图形核心芯片的情况,自动防患于未然。

1、安装华硕 Smart Doctor

Smart Doctor 聪明医生工具一般就放置在华硕的驱动光盘中,用户可以在安装显卡驱动后选择安装。当然也可以去华硕官方网站 www.asus.com.cn 下载使用。(图 1)

需要说明的是,Smart Doctor 工具需要华硕加强版驱动程序(Asus Enhanced Driver),这个程序在使用光盘安装显卡驱动的时候会一同安装,如果用户没有此安装程序,同样可以去官方网站下载,否则 Smart Doctor 软件不能运行。

2、华硕 Smart Doctor 初体验

安装完毕,重新启动操作系统后,Smart Doctor 的图标就会出现系统栏上,这款软件会随操作系统启动自动加载,并检测显卡的各种状态。

打开 Smart Doctor,我们就会看到下图所示的操作界面,风格十分清新,各种信息一目了然,在实际使用中我们也感受到了操作的便捷。主界面包括两大部分,浅蓝色调的上半部分是各种信息的汇总,下半部分是显卡核心、显存频率的调节和高频选项的开关。(图 2)

3、Smart Doctor 详细功能讲解

图 3 是 Smart Doctor 提供的信息汇总,主要包括三大类:电压信息、核心/显存温度信息和风扇转速信息。

电压信息包括处理器电压 Vcc、处理器核心运行电压 Vcore、PCI Express 插槽电压 PCIE 和内存电压 FB Vddq。除了显卡插槽的电压指示以外,软件还提供了其它几种硬件系统关键配件的电压供用户参考。另外如果你的显卡是 AGP 接口的,指示信息就会是 AGP 插槽的电压。

核心/显存温度信息包括核心 GPU 和显存 RAM 的温度,分别以摄氏度和华氏温度表示。

风扇转速信息 Fan 没什么好说的,指示散热风扇当前转速。

这些信息会随显卡的状态变化随时更新,当然这些信息只能提供参考,用户不能进行调节。

图 4 是核心和显存的调节面板,用户在这里可以很方便的为显卡进行超频。滑动滑杆到合适的频率,点

击“测试/设置”,软件会自动测试显卡能否在此频率下正常运行,如果可行就会设定到此频率。如果想恢复显卡的 BIOS 初始频率,可以点击左边的“还原预设值”按钮。而最右边的按钮是“高级选项”功能,下面我们来看看这款软件提供哪些高级功能。

4、Smart Doctor 高级功能讲解

高级选项中有四栏,我们分别来看一下每栏各自的功能。

(1)第一栏是一些关于 Smart Doctor 的常规设置。最上面是调节软件监视器的信息更新速度,上面我们已经提到了,这款软件会随着显卡状态的不变化而随时更新信息,这样选择可以调节信息的更新速度。我们建议如果你正在超频显卡,可以将信息的更新速度调节为最快的 5 秒,而如果平时应用,可以降低为较慢的 1 分钟,这样可以节约一些系统资源。

下面 4 个复选框分别是:“核心温度过高时是否强制降温”,建议选择,“运行 3D 游戏时关闭报警”,建议不选择,因为在 3D 游戏运行的时候容易造成

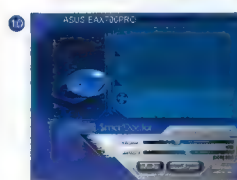
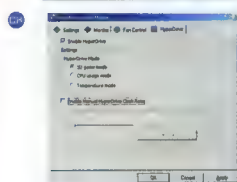
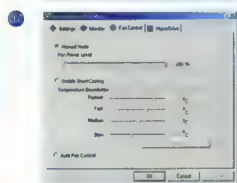
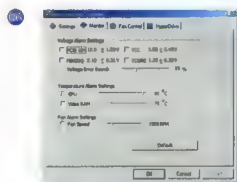
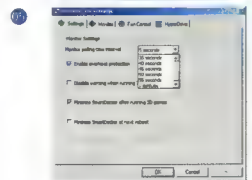
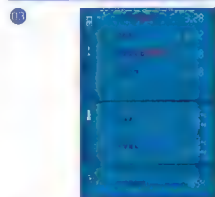
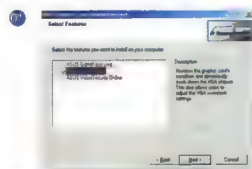
GPU 温度升高,后两个是“运行 3D 游戏时最小化 Smart Doctor”,“重启后最小化 Smart Doctor”,用户可根据实际情况进行选择。(图 5)

(2)第二栏是各种报警条件的设置,软件默认都没有开启,用户可以根据自己系统的情况选择需要报警的项目,避免和其他软件或主板报警冲突,在这里建议将显卡的相关选项都打上。

电压部分包括上面介绍的 Vcc、Vcore、PCIE 和 FB Vddq,调节幅度 0-50%,超过设定幅度软件报警。温度部分包括核心和显存,调节范围分别为 0-100 摄氏度和 0-75 华氏度,超过设定温度软件报警。风扇转速部分调节范围 0-10000 转/分,低于设定转速软件报警。(图 6)

(3)第三栏是风扇的智能控制,包括三个单选框,分别是风扇转速自动控制、温度智能风扇调速控制、风扇转速自动控制。

“自动控制”状态下风扇转速交由显卡的 BIOS 或者驱动程序控制。



“智能控制”状态下,用户可以自行设置风扇的转速在四种不同的温度下自行调节,包括最快、快速、中速和慢速,分别对应不同的温度,用户设置完毕后,Smart Doctor 软件就会控制显卡风扇在不同的温度下提供不同的转速。这样,在2D应用下,用户可以获得最安静的使用效果,在3D应用下,又可以让显卡发挥最大功效,得到最好的保护。这里有“Default”按钮,可以帮助用户找回相应核心的默认设置。

“手动控制”由用户在0~100%转速下自行调节,这里建议用户慎重使用,避免出现温度情况造成显卡的损伤。(图7)

(4)第四栏是智能超频控制,包括“模式选择”和“手动控制”两种方式,这里的超频只针对GPU核心频率。

“模式选择”提供三种软件备选的方式,分别是“3D游戏模式”,当进入3D游戏运行时,系统会自动找寻核心的最高温度,获取最大的性能,一旦退出游戏,核心频率会自动恢复到默认状态。“CPU使用率模式”,这个模式针对CPU的使用率调节核心频率,CPU占用率越高,核心频率越高,反之则越低。这种模式的适用范围更广,其它3D程序运行同样可以使用GPU的超频状态,不过一些CPU占用率高的2D运行也可能引起GPU毫无意义的超频。“温度模式”是一种比较安全的方式,它会随温度的升高而降低核心频率,反之就会提高核心频率。三种模式应用面不同,用户可以根据实际需要选择不同的模式。

智能超频也有手动模式,它会强制GPU一直超频在某个频率下。控制幅度0~70MHz。(图8)

5. 超频实战

实战平台:

处理器: Pentium 4 XE 3.4GHz/HT 开启
主板: 华硕 P4GD1
内存: 金士顿 DDR 400 256MBx2 双通道
硬盘: Seagate Barracuda ATA 7200.7 80GB
主板驱动: Intel Installation Utility 驱动 6.3.0.1008
操作系统: Windows XP+Sp1 英文正式版
实战成绩

我们采用四种模式分别对显卡进行超频,然后进入3dmark03进行测试,可以看到强制超频成绩最好,两种自动超频模式的成绩有所提高,而且自动超频模式在2D状态下显卡的温度会比较高。(图9)

最后我们尝试了一种极端情况,就是将显卡风扇的电源断开,模拟风扇出现故障的状况。在摘下风扇2.3秒钟后,软件进行了报警,界面出现红色的警告文字,声卡也发出了警告音。同时我们可以看到,显卡的核心频率已经被强制降低,保护功能发挥其应有的作用。(图10)

■ 超频篇

华硕主板的“AI Overclocking”属于华硕AI系列技术中的“软”超频技术,通过在BIOS中进行相应的设置,超频幅度最高可达30%。

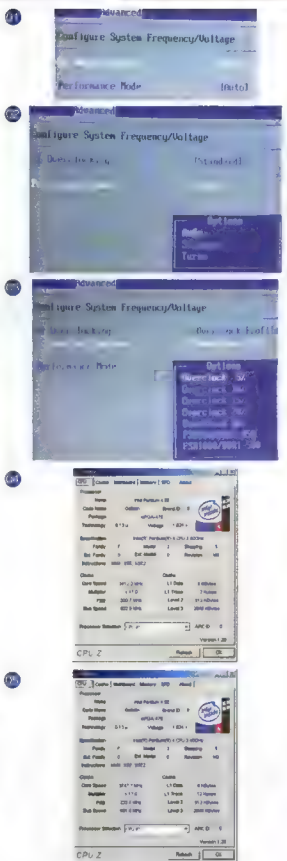
华硕 AI Overclocking 提供了非常丰富的超频模式选择,用户可以采用自动超频,将超频任务完全交给系统去做,或者完全手动超频,满足DIY用户的超频欲望,根据不同程度的不同能力分别超频。当然也可以根据系统提供的各种相应模式进行选择,平常的上网、文字编辑等工作时CPU负荷量不大,系统不超频或只做小幅超频,而当用户进入3D游戏或者视频编辑等高负荷运算工作时,系统将在可控范围内超频到极限,使系统资源得到充分利用。

下面我们来看一下AI Overclocking的不同设置和不同效果。在BIOS中进入“Advanced setting”的“JumperFree Configuration”中,最上面的“AI OverClocking”就是智能超频技术了。共有五大模式,我们分别来看一下。

1. Auto (自动模式) 和 Standard (标准模式)
自动模式和标准模式下都有三种“性能模式”选择,分别是自动、标准和加速。(图1、图2)

2. Profile 模式

在这种模式下,超频选项提供了超频5%、10%、



15%、20%、30%、FSB900、FSB1000 等七种模式。(图3)

我们采用CPU-Z软件对处理器的频率进行测试。在常规状态下,处理器频率3.4GHz,没有超频。(图4)

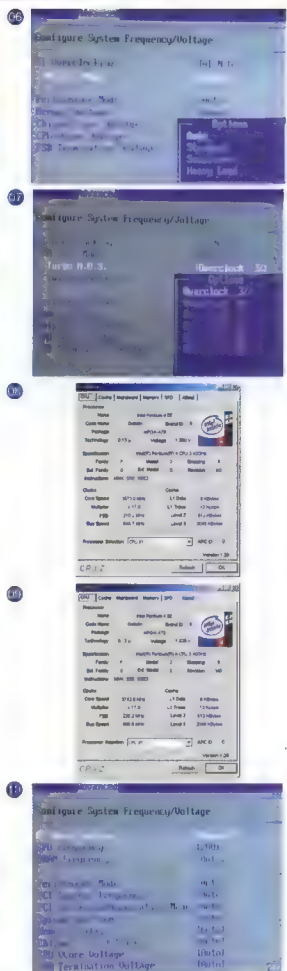
BIOS中将超频幅度调节到10%,在桌面状态下,处理器的频率就超频到了3747.7MHz,外频FSB超频到了220.5MHz。(图5)

3. AI N.O.S (智能模式)

这是华硕AI超频的精髓所在,AI NOS的超频所依据的标准是处理器的“资源占用率”,通过对“资源占用率”的判定来决定超频的幅度,从而达到最佳的超频效果。AI NOS包括三种负载程度模式,即Standard (标准)、Sensitive (灵敏) 和 Heavy Load (重负载),用户可设置达到哪一种程度的负载才让主板开始自动超频。(图6)

另外,用户还要设置超频的上限幅度,上限的设置分为两级,第一级的超频上限“Turbo Nos”和第二级超频上限“Twin Turbo”,主板会根据负载程度而决定超频到高级或更高级别的CPU工作频率。(图7)

用户需要首先调节“NOS Mode”模式中的项目,决定负载达到哪种程度才开始超频动作,在这里选择的负载程度越高,超频所需的条件也越高。



接着调整下面一栏的“Turbo NOS”,即第一级超频上限,它由CPU外频的超频百分比为基准,幅度从3%至20%。然后调整第二级超频上限,即“Twin Turbo NOS”,同样由CPU外频的超频百分比为基准,幅度从7%至20%。这个模式可选择关闭,如果关闭,则“Turbo Mode”就成为最高超频上限。当然,“Twin Turbo Mode”所设置的CPU超频百分比一定要高于“Turbo Mode”,这样才能有再次逐级提高速度的效果。

在这个模式下可以调节各种配件的电压值,包括内存、芯片组、CPU等等的电压,以协助超频的成功。我们将“Turbo NOS”调整为5%,”Twin Turbo

NOS"调整为10%，然后进入系统。在桌面状态下，处理器的频率没有任何变化。随后我们随机进入了一些程序，比如3D mark等，发现处理器频率已经有变化，达到了3573MHz，是超频5%的效果(图8)。然后我们运行SiSoftware Sandra 2005进行处理器测试，处理器的频率这时候达到了3742.6MHz，是超频10%的效果。(图9)

4. Manual(手动模式)

在这种模式，用户完全通过手动配置各种硬件的超频幅度，超频会自始至终打开。无论系统的负载如何。对于一般电脑玩家来说，这里的设定内容恐怕就过于复杂了，但对于DIY高手来说，包括对内存时序、CPU/总线的时钟和电压等细致的手动设定内容，正是挖掘系统超频极限的利器，华硕主板以精良的设计和做工，当然令这些玩家大呼过瘾了。(图10)

无论是对于超频新手所使用的简便有效的智能超频，还是针对DIY高手细致的手动超频设置，对于可能出现超频失败情况，华硕都做了精心的应对措施。超频失败恢复技术(CPU Parameter Recall, CPU参数恢复)，简称C.P.R.，可以帮助超频失败的主板自动恢复原始状态。该技术属于“被动技术”，就是说只要主板支持就能产生作用。当超频设置的CPU参数太高而导致系统无法启动，只要按下机箱上的RESET键重启，开机之后系统会自动将超频相关参数恢复到默认的前一次设定值，并提示进入BIOS中重新设置，整个过程无需任何操作，非常省事。

5. 实战测试

实战平台

处理器: Pentium 4XE 3.4GHz/HT 开启
主板: 华硕 P4GD1
内存: 金士顿 DDR 400 256MBx2 双通道
硬盘: Seagate Barracuda ATA 7200.7 80GB
主板驱动: Intel Installation Utility 驱动 6.3.0.1008
操作系统: Windows XP+Sp1 英文正式版

我们采用三种模式分别对处理器进行超频，然后进入系统进行测试。(图11)

从成本来看，仍然是强制超频得分最高，不过由于测试流程非常短，所以我们认为在系统检测到处理器的占用率增高而提高处理器频率的处理，必然会损失一些性能。CPU-Z检测到的处理器频率已经和强制超频没什么区别，所以在长时间使用的时候性能应该和强制超频后的性能差距很小。

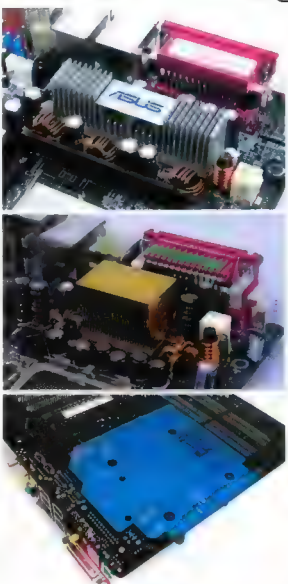
小结

面对市场上琳琅满目的板卡品牌，作为消费者的我们，必然会提出“究竟应该选择谁”的疑问，知名品牌的板卡固然好，不过究竟那么多出来的1,200元差价到底体现在哪里呢？或许是有更多的附件配备，或者是有更多的软件赠送，或者质保时间更长，但是我们同样不能忽略一点，那就是辅助软件和功能的提供。

对于玩家来说，到研发实验室他们在DIY时所追求的对抗系统性能的性能追求、性价比考量，同时秉承“华硕品质，坚若磐石”的理念，结合软硬件技术，为玩家DIY精神提供坚强的技术和产品后盾，如果你们正是这样一些追求性能和个性，又苦于无法充分发掘自己的爱机中3D性能的稳定性的，那就赶快尝试一下华硕“Smart Doctor”智能显卡安全超频技术和AI.N.O.S智能超频技术吧，凭借这些软硬件结合的精心设计，可以实现众多强大的功能，帮助用户了解硬件状态，轻松设置、超频硬件。其带来的方便、易用性、完全可以取产品的性价比。这也许就是1,200元差价所不能体现出的。(图12、图13、图14、图15)

超频小贴士

真正实用的“超频”，应该是指特定频率下，PC系统可以如未超频时一样长期、稳定的运行。当我们通过手动或智能化的频率调节获得了一个稳定的频率后，接下来的问题最核心就是——“散热”只有良好的散热，才能保证电子元件不会因为频率提升造成的热量提升，危及系统元件的电性稳定性，甚至是其寿命。以下我们结合华硕为超频所做的特殊设计，来为大家介绍一下唾手可得“强化超频稳定性”的小提示。



入门级：操作难度【无】

我们划分此类小提示的标准为“入门级”，并不意味着它们的效果低下，只是因为它们完全不需要我们动手，只是在选择产品或探索自己的主板设计时能帮到手到擒来。

供电模块是主板上温度最高的区域之一，甚至比处理器本身还热，特别是在CPU超频后，功耗急剧增大，供电模块的MOSFET场效应管和电容都会产生巨大的热量。最初的主板设计，都是将MOSFET场效应管与主板金属线路焊接，通过主板本身的线路进行散热，华硕则在CPU周围的供电模块上提供的“零噪音”散热方案——不论是A8N-SLI主板上的铝制散热片，还是P5AD2-E Premium主板上的纯铜散热片，都是为了将其强化为立体散热片散热。这种设计的好处，是利用CPU散热器的风道，将MOSFET场效应管的热量更快地散发。

在华硕P5AD2-E Premium这类顶级豪华主板的背面，我们还能看到改善主板供电模块散热而特别设计的Stack Cool整体散热方案。它通过一块特别设计的散热板焊接在主板CPU和供电模块的背面，将主板这一高发热区域的热量迅速的扩散在主板背面的区域，而不是积蓄在元件及布线线路，其效果甚至可以直降降低该主区域温度达10摄氏度！

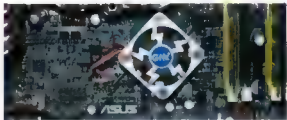
优点：无需动手直接使用。
缺点：并非所有主板都提供此设计。

普通级：操作难度【高】

当我们通过提升系统总线的频率，来获得CPU总线及系统前端总线频率的提升时，用于处理CPU、内存等数据的北桥芯片，则成为高频率、高热量的新焦点。通常为了降低工作噪音，同时结合其他主板散热设计，并充分利用CPU风扇多采用环形发散式风道设计，北桥芯片仅仅使用被动散热片，就足以保持安全的工作温度了。

不过，高频CPU产生的热量使CPU风扇发出来的气流与其说是散热，还不如说是“加温”。此外高性能显卡的发热量也急剧提升，对北桥芯片造成“上夹下卡”的态势，原本设计的被动散热片显然无法满足高性能系统稳定长期运行的需求。在市面上我们可以找到北桥主动散热器，通过结合散热片及小型风扇的方式，加强北桥芯片的散热，最终为“1000MHz”前端总线频率的超频目标创造条件！购买和换上这样的散热片并不是特别复杂，不过要注意自己的主板上北桥芯片散热器的固定方式是用钩子还是用插孔，针对对应的选购相应的北桥主动散热器，当然如果原本主板上北桥散热片适合安装风扇，则只需要购买一只相应的风扇装上就好了。而在卸下原本散热片时，也要注意清理干净原装的散热器，并在安装新散热器时涂抹薄薄一层新的导热膏。

优点：15-25元的小投资，效果立杆见影，适应性好。
缺点：拆卸、清理、安装较麻烦。



发烧级：操作难度【中】

要想获得极致的CPU超频能力，水冷散热器正越来越受到DIY发烧友的青睞。然而一个不容忽视的事实是——当CPU区域从原本的风冷散热变成了无风的水冷散热头时，主板高发热区比以往更加容易受到高热量的威胁，因为这个区域没有主动气流的涌泉。

虽然通过机箱背板风扇及电源座侧风扇的设计可以在一定程度上改善这个区域的气流状况，但这种被动牵引式的气流流动，在超频和高负载的使用条件下完全不能满足长期使用的需求。我们在市面上发现一种特殊设计的散热器——思民(Zalman)FB123，通过一个固定在机箱扩展槽上的L型架，在主板上方构造了自由的风扇悬挂挂，不仅可以为水冷系统的主板CPU、供电模块及北桥区域提供了整合的主板主动散热器，还可以扩展槽上方再安装一枚风扇加强高性能3D显卡的工作环境散热。

这个散热方案对长期、高负载或超频的使用环境来说，系统稳定性改善效果极为明显，尤其是主板温度工作温度会明显下降10摄氏度以上，3D显卡的工作温度也明显下降，而这一切，只不过是不到70元的一个小散热器所带来的。这个散热器的安装不需要拆卸原本主板上的任何元件，只需将L型支架直接压在机箱扩展槽上，与原有的扩展卡一起固定即可，而且它的滑道可以以下调节支架位置及风扇的位置，配合机箱侧板开有通风口的设计，效果将会更好。

优点：同时降低主板、显卡及内存工作温度的效果极为明显，投资低，安装不难。
缺点：工作噪音有一定冲击，与CPU散热器在箱内空间可能会有一个冲突。





本月的数码市场主要是各个厂商配合假期进行的一系列降价和促销活动,不过科技快报还是为广大读者带来了六件酷炫新品的介绍,希望能在酷暑适当的夏日为大家带来一点清凉。



专为 FPS 设计的键盘

技术有专攻指数:★★★★☆

FPS 玩家是不是还在为选用何种键盘才能完全发挥自己的水平而绞尽脑汁,现在好了,WolfClaw 公司日前发售了一款专为 FPS 玩家量身定做的特殊键盘——WolfClaw Gaming Keyboard,单从造型上就可以看出这款键盘的与众不同了。位于键盘左边的圆形部分便是厂商专为 FPS 设计的小键盘,将 FPS 专用的导航、跳跃、换枪等快捷按键完美的集合在了一起,并充分考虑了人体工学设计,绝对是 FPS 玩家的终极利器!该键盘售价为 1 万 2800 日圆。

点评:FPS 神射手的利器!



西门子推出木制 SK65

稀有指数:★★★★☆

SK65 在外形设计上曾经许多工业设计大奖,不过西门子对此似乎并不满足,又在近期公布了使用木制材料的 SK65 Burlwood 限量版手机。千万别小看了这次的材料哩!西门子为了突出“Burlwood”的尊贵,特意选用了生长于非洲的野生柏树材料,这种材料最大的特点是与大理石一样,每颗树都拥有各自的木纹,所以每一台“Burlwood”的外观都将是独一无二的!同时,西门子为了突出限量版特性,还特意在手机的背面嵌入了“Limited Edition”字样的特制铭牌。该手机将于 7 月底正式发售,目前并未公布其具体价格。

点评:限量何其多!



比你想象的还要薄的 LCD

眼球指数:★★★★☆

液晶显示器够薄了么?但是跟 Sony 最新研发的显示屏技术相比,简直就是小巫见大巫。最近 Sony 和 Riken 的研发小组展示了一款厚度仅 0.35mm 的超薄显示器的概念机型。这款超薄显示器显示面积为 6.3 平方厘米,除了薄之外,它最大的特点就是普通的纸制品一样,能够被自如的卷曲起来。受人关注的分辨率方面,它也达到了处于业界领先的 79dpi。Sony 计划在 2010 年才将此显示屏技术进行广泛运用,对象对于手机和电视产品。

点评:供电问题怎么解决==



一块屏幕分两半,三星发明新显示技术

创意无限指数:★★★★☆

三星最近开发了一种新的技术,可以把手机屏幕分割为不同的两部分。用户在使用手机的时候,屏幕的 OLED 材质部分将只显示日期、时间、电池电量等数据,而 TFT 主屏则显示主要的功能。这样的设计不仅方便了用户查看各种属性,而且在不使用手机功能的时候,主屏幕将会自动关闭,有效的节省了电池消耗。其实严格来说,这不是什么高端的技术,不过这个创意对于手机用户来说还是非常实用的,三星将在第 3 季度开始向市场投入使用此技术。

点评:这创意好像是任天堂发明的来着……



势和 iPod 竞争到底,创新发布新款 ZEN Sleek

永不言败指数:★★★★☆

在硬盘 MP3 随身听市场一直和苹果打得火热的创新,如今又发布了 ZEN 系列新款的硬盘式 MP3 播放器 ZEN Sleek。根据官方公布的数据,这次的 ZEN Sleek 不仅支持 WMA、MP3、WAV 等音频格式;还内置 FM 调频收音机,支持多达 32 个的预设电台。同时 ZEN Sleek 内置了麦克风,用户可以把它当成录音笔来使用。ZEN Sleek 支持高速的 USB 2.0 接口,同时延续了 ZEN 系列的键盘结合触摸的操控方式。ZEN Sleek 支持最长 16 小时的不间断播放,体积仅为 101mm×59mm×17mm,重 157g。如此小巧的设计,相信 ZEN Sleek 会博得不少女孩的芳心!

点评:天道酬勤……

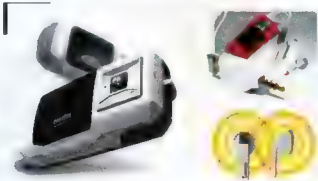


这是赛车玩具还是 MP3?!

模棱两可指数:★★★★☆

韩国 iAUDIO 不久前公布了一款另类的 MP3 播放器 F1,与命名一样,其最大的特点就是造型怪异,像极了玩具赛车。F1 提供 256MB/512MB/1GB 三种容量版本,支持 WMA、MP3、WAV、OGG、ASF 格式的文件,屏幕采用双色 OLED,内置 FM 调频收音机,并支持录音。F1 采用锂电池进行供电,最多支持 22 小时不间断播放,其体积为 75.5mm×35.2mm×18.3mm,重 40g。另外,它的耳塞设计也是相当另类,输出功率更是达到 36mW。

点评:要是真能跑就好了。



好了,本期快报就此结束。炎炎夏日,不要因为温度高就忘了给电脑提意见哩!(文/仙水)力)



模拟天下

■ 模拟器快报 05.08

作为 GBA 的接任者,任天堂的新一代掌机 NDS,一经推出就迷倒了无数任氏铁杆玩家,下面的三款模拟器均是针对该掌机。

DSemu 0.44

作为最早发布的 NDS 模拟器,DSemu 一直不停的更新,虽然到目前为止还无法让玩家正常体验任何 NDS 正式游戏,但依然令人期待。该模拟器有 Windows 版和 Linux 版之分,请玩家下载时注意区分。0.44 版本主要变动如下:

修正了 0.42 版本中无法双屏工作的现象。

修正在图形界面里运行 DEMO 时进入死循环。

模拟的触摸屏能工作,但由于无法运行正式的商业游戏,此功能暂时无法测试;移除一些无用的日志文件。

DSemu 下载地址:
www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu.html。



iDeaS 1.0.0.5

新兴的 NDS 模拟器,紧跟 DSemu 的步伐,更新的速度也比较快。不过,跟前辈 DSemu 一样,目前它还无法运行商业游戏。1.05 版本变动如下:

实现图形模式。

实现模拟器记忆卡功能。

添加扩展调色板图层和子画面,实现双屏显示;

修正一些读取材质时的错误;

修正显卡显示一些数据溢出错误。

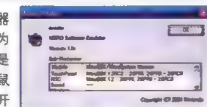
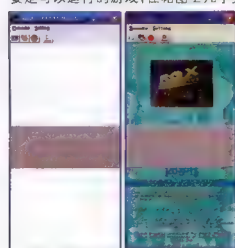
修正一个新的系统控制协处理器的错误。

iDeaS 下载地址 idesemu.alternativa.org/index.php。



Ensata 1.3c

到目前为止,所有的 NDS 模拟器中,Ensata 1.3c 可以当之无愧的被称为王者——因为该模拟器的开发者不是别人,而是任天堂自己。Ensata 支持鼠标/手柄输入,支持 D3D 硬件渲染(开启以后相比 CPU 软件渲染,游戏速度有所下降);支持记忆卡。最让玩家感兴趣的是,该模拟器已经可以运行商业游戏(目前没有声音),并且还是可以运行的游戏,在帖图上几乎完美,至于速度还要看玩家的 PC 硬件配置。要提醒大家的是,这个模拟器为泄漏版,想要等待下一个版本的玩家基本不要抱有什么幻想——除非源代码泄漏,否则这将是玩家见到的第一个,也是最后一个版本!最后,要说明的是该模拟器不支持 Windows 9X (包括 Windows ME) 操作系统。



说了那么多的 NDS 模拟器,我们换一下口味,接着介绍模拟器的插件。

Glide64 0.8

最好的 N64 模拟器 Glide 图形插件 Glide64 发布 0.8 版,而本次的更新条目也比较多

修正了绝大多数贴图 BUG,非常大的进步。

加入对《国际超级明星足球 64》(International Superstar Soccer 64)的支持;

修正《滑雪》(1080 Snowboarding)的回放问题;

运行《纸片马里奥》(Paper Mario)时图像闪烁的问题得到修正;

《生化危机 II》(Resident Evil II)终于可以正常欣赏 CG;

在《顽皮松鼠库克》(Conker's Bad Fur Day)中可以模拟动态光源,并增加动态模糊效果;

增加了模拟正常的游戏列表。

下载地址: glide64.emuhaven.net。

Pete's Plugins

现在玩 PS 模拟器的玩家还有多少不知道 Pete 的大名呢?正是这位模拟器爱好者,为了让 PSX 模拟器达到完美的效果,一直孜孜不倦的辛勤工作着。本次的更新主要针对其图形显示插件

修正了在上一版中自动检测帧速率无效的 Bug;

新版的帧数限制可以精确到小数点后一位数,例如 50.1fps;

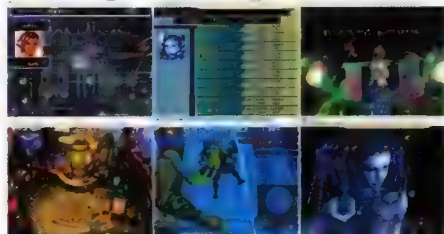
修正了 Open GL 2 插件的几个小错误,包括修复 GPU 混合模式及增加了一组新的快捷键;

软件渲染模式则是增加了高画质 HQ2X、HQ3X 和 3 倍全屏抗锯齿等模式,PC 硬件机能强悍的朋友值得一试。

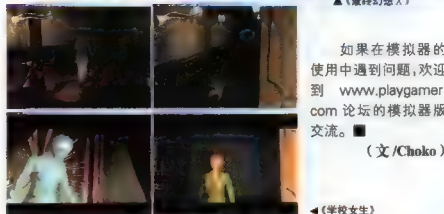
下载地址: www.pbernert.com。

最后,轮到我们的老朋友 PCSX2 出场了,这个被寄予厚望的 PS2 模拟器还是在不断慢慢的更新,目前最新的版本为 0.81。新版增加了对《最终幻想 X》(Final Fantasy X)和《学校女生》(School Girl)两个游戏的模拟,虽然画面没有太大问题,只是有很少情况的破损,但是速度仍旧让人失望。

模拟器下载地址 www.pcsx2.net/downloads.php。



▲《最终幻想 X》



如果在模拟器的使用中遇到问题,欢迎到 www.playgamer.com 论坛的模拟器版交流。

【文/Choko】

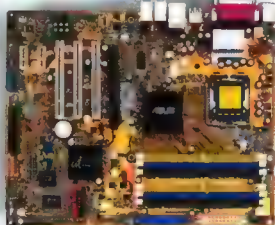
▼《学校女生》

DIY 行情风向标

《2005 暑期装机配置媒体联合评选》获选配置之一

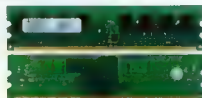
英特尔平台

配件名称	型号	价格
处理器	Intel Pentium 4 Processor 506+	1080
主板	华硕 P5GD PRO	1140
显卡	华硕精英 EN6600Stencor/7D/128M	999
内存	内存条 DDR2 533 512MB × 2	880
硬盘	三星 120G 8M SATA	690
显示器	明基 NFS-7D	2199
光驱	华硕 DRW-1608P 16X DVD 刻录机	570
键盘	微软光电光学键鼠套装	190
鼠标	赛钛包含	
机箱	多彩 DLC-MF453	380
电源	鑫谷 K8 350P	280
合计	鑫谷 H-251	8665



这台主机使用了华硕在 Intel 915 平台上最具性价比的一款主板，支持 AG4775 Intel Pentium 4/Celeron 处理器，双通道内存架构，对于 DDR/DDR2 两代内存都有极好的支持，2 个 DDR2 插槽最大支持 2GB，4 个 DDR 插槽最大支持 4GB。值得一提的是，借助华硕的研发能力，使得华硕 P5GD PRO 成为市面上唯一支持 DDR600 内存规格的主板，十分有利于采用高档内存的用户进行超频。再加上华硕独有的 AI 技术，能尽可能的让用户方便地将系统提升到一个更高的性能区间。

P4 506+ 处理器拥有非常强的超频潜力，这是刚刚上市的新款处理器，主频为 2.66GHz，它替代同主频的 Pentium 505 处理器，并加入 EM64T 支持。前端总线为 533MHz，L2 Cache 的容量则高达 1MB，是 NorthWood 核心 P4 处理器的 2 倍。经过我们的试用，这款 P4 506+ 处理器在不加电压及风冷的情况下，与华硕 P5GD PRO 搭配外频可以直接提升到 800MHz，主频更是达到了 4GHz，并且能够完整的跑完全部测试项目，这款处理器将是重视性能与性价比用户的佳选。



由于之前选择的 P4 506+ 处理器拥有非常强的超频能力，为了超频时不令内存拖后腿，所以特意选择了工作频率较高，质量较好的英飞凌 DDR2 533 内存，虽然市面上并没有上面的华硕主板所能达到的 DDR2 600 内存规格，不过英飞凌的 DDR2 533 可以通过超频达到 DDR600 的规格，为了更好的配合华硕主板 DDR2 内存超频的功能，当然要选英飞凌了。

而华硕精英 EN6600Stencor/7D/128M 显卡，拥有数项华硕专利技术，最实际的莫过于“魔影”技术，这项技术大幅提升了显示器的显示效果，在 DVD 等视频应用时，让普通的显示器拥有“贵爵”影院般的显示

效果。再如华硕 GameFace Live 功能可以让用户游戏时实时进行语音聊天，增强了游戏的临场感；GameLive Show 能够让超频玩家将游戏体验放在网络上现场实况转播，其他人就可以上网跟你在游戏中过关斩将的英姿了！VideoSecurity Online 让你轻松架设线上私人保安系统；HyperDrive 提供三种模式，让动态改变显示处理器 VPU 的核心时钟来获得更出众的显示效果。总之选择这款显卡目的是让您的电脑变成多功能的媒体终端。

玛雅 NFS-7D 拥有靓丽的外形，全黑的外观设计使它在这个以白色为主色调的液晶年代里显得十分另类，在屏幕下方是与边框设计为一体的 OSD 按键，几个按钮在显示器下方一字排开，显得十分整洁，没有不和谐的感觉，能够提升整机气质。

在这个大容量存储与介质越来越廉价的今天，选择一款华硕的 DRW-1608P 双 16X DVD 刻录机，来替代普通的 DVD 光驱，华硕在光存储上一直有非常好的表现，很少推盘，也很少刻废盘，是很不错的产品。

这套配置中，值得一提的还有这款三星推出的英雄系列音箱，它能满足游戏音效的较高要求，更同时满足尊贵大气的音箱形象要求，是今年夏天装机用户最喜爱的 2.1 音箱之一。它的主要特点是，独有的气磁体失真技术，加上银与黑的结合体现出大气尊贵，全木质箱体和防磁设计不仅可以任意摆放，内置的 OCL 大功率放大器提供了更宽广的动态范围。

电源鑫谷 K8 350 超频卫士，由于鑫谷电源一向是实在，所以可以充份保证超频时的电力供应。

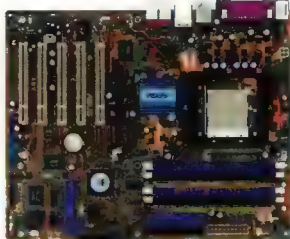
这台电脑最突出的特性就是它的一款配件都拥有非常好的超频潜力，在华硕的智能 AI 技术的保护下，相信最后这款处理器的超频结果也将是非常令人满意的，想整一台 4GHz 主频的主机，只用 8668 元的价格就能拿下是一件多么令人高兴的事情，这样一台主机应该会成为超频爱好者的最爱。



AMD 平台

华硕的 ABV 采用了 VIA K8T800Pro 芯片组，支持新一代 64 位平台的 AMD Athlon 64 Socket939 处理器，系统总线达到了 1000MHz (HyperTransport)，可以充分发挥 Socket939 处理器的强大性能。特有的 AI AUDIO (8 声道数字音频) 可自动检测与识别插入音频 I/O 接口的外部设备的类型，并可通知用户不当的连接。同时，三个通用音频插孔 (UAA) 也可消除连续错误及输入、输出、麦克风插孔之间的混淆。ABV 支持 7.1 声道的输出，可给你真正剧院般的冲击。同样具有智能 AI NET 技术和 AI 超频，第二代防病毒技术更可以全面保障系统的安全运行。

Athlon64 3000+ Socket939 E3 处理器是目前 AMD 的 Athlon 64 处理器中性价比最高的一款，在性能、功耗等方面有着更好的表现，使用了更新的 0.09 纳米工艺，发热量更小，功耗更低，频率更高，内存控制



器得到改进，兼容性更好，效率更高，全面支持 SSE3 多媒体指令集，性能出色。

华硕精英 AG950GE/7D/256M 是一款专门面向游戏爱好者的显卡，它也同样具有大幅提升真实效果的“魔影”功能。GE 主要针对了游戏玩家进行优化，它的 GameFace Messenger 首创实时影音通讯功能提升了游戏互动的感官享受，点对点 (point-to-point) 的影像视频与在线游戏能够同步进行，强化游戏的临场感。GameFace Messenger 更整合实时通讯软件，让您不管是置身于游戏内或是游戏外，沟通都更其乐融融。

这套配置中，同样采用了三星出品的英雄系列音箱，相对对游戏音效有较高的要求用户一定会满意。作为目前的 2.1 音箱产品，它的价格和性能表现非常具有性价比优势。它的输出功率为 12W+8W+2(RMS)，重量仅为 4kg。配有低音炮和左右两个音箱。主要特点是：5 寸低音单元，低音更加强劲，卫星喇叭采用复合纸盆，低音箱体采用特有的技术，使中高音更加真实自然。

明基 FP711G+ S 液晶显示器被誉为“金属男人”，整体线条风格十分硬朗，8ms 的极速响应，银色面板搭配流行性的黑色底座，刚柔并进。

这款产品的搭配，是 AMD 平台市场上比较合理的选择之一，华硕的 ABV 主板和华硕精英 AG950GE 显卡保证了系统具有强大的扩展性和游戏性，良好的超频性能和独特的软件技术支持可以提供最好的视觉娱乐享受。再配合金属气息十足的显示器和机箱，使整体感觉更加时尚，更加适合年轻人使用。



配件名称	型号	价格
处理器	AMD Athlon 64 3000+ Socket939 E3	1240
主板	华硕 ABV	860
显卡	华硕精英 AG950GE/7D/256M	899
内存	金士顿 DDR400 512MB × 2	620
硬盘	希捷 7200.7 SATA 120G	690
显示器	明基 FP711G+	2299
音箱	三星 H-211	190
机箱	LG 开拓者套装	120
电源	多彩 MF420 空箱	280
合计	鑫谷 K8 350P	200
	三星 H-211	190
		7556



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

■ 怎样的测试才专属于玩家...

帧速率特性

FRAPS v2.5.3

用于实时测量 3D 图像系统的帧速率,给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧率值,也可以按 1 秒间隔记录瞬时帧速率,用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是 3D 显卡,内存性能、磁盘性能及 CPU 处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件

NMORPG v1.0

GAME 测试主要考察 3D 图像系统在二种典型游戏中的表现,CPU 测试使用最低画质及固定帧速率设定,其中 GAME3 场景使用超越线技术的第二线程,通过 D* Lite 算法实时计算飞船运行轨迹,考察 CPU 内存系统的处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力,如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能

HALF LIFE 2

《毁灭战士 III》(Doom3)、《半条命 II》(Half-life 2)与《太平洋飞行》(Pacific Fighters)的典型游戏过程回放,被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性能。《最终幻想 XI》官方性能指标测试第二版 (FFXI Official Benchmark 2 v1.01) 则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控,结合 FRAPS 的帧速率记录,来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



温度、供电与噪声

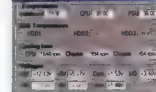
HWMonitor v2.0.1

这个软件用于读取显卡的特性参数,并可设置显示核心与显存的频率,用于尝试显卡超频能力,此外它还可以连续记录显示核心的温度值,用于监测显卡的温度控制能力。



HWMonitor v2.0.1

这个软件用于读取并记录主板微芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值,以及 CPU 核心电压、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值,将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况,来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力,以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过 TWC 自动功耗指示器、Hardcano12 温度与转速检测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。

■ 怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品,从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您也可以凭借一个稳定、共通的参考指标,来阅读和评估游戏杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

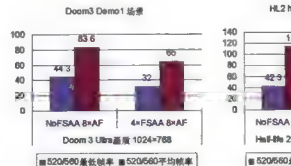
超越展展 Thermalake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备: TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝风扇(后)
功能特性: 可拆卸主板架、侧开侧孔窗
Purepower TW480 功率显示电源
功率指标: 额定 480W / 峰值 550W
输出指标: +5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性: 功耗显示、温控 / 手动风扇调速器
BigWater 12cm 内置水冷 CPU 散热器
卡农规格: LG4775、Socket478、K7、K8
Hardcano12 温度 / 转速检测器
探头规格: 温度探头×4、转速探头×4

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性: I.C.E. 整体散热系统
SilentX 超静音电源

CPU: 英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 / ZMB 三级缓存
主板: 华硕 ASUS P4SD2-E Premium
Intel 925X/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LG4775
主板: 华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478
内存: Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10
硬盘: Maxtor MaxLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号: EAX800XT/P/ZDHTV/Z56M/A (EAX8D)
体系架构: ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率: 核心 520MHz
显存: 1.12GHz(560MHz) DDR3
显存规格: 256bit/256MB/1.6ns
华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构: Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率: 核心 425MHz
显存: 1.1GHz(550MHz) DDR3
显存规格: 256bit/256MB/2ns

PCI-E 显卡规格对比
Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.758
催化剂 4.11 版



■ PLAY!LAB 基准设备商

ASUS
华硕品质·坚若磐石

intel
Logitech

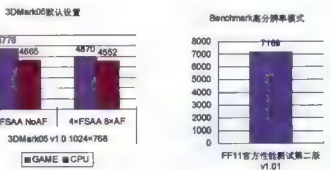
MOTOROLA

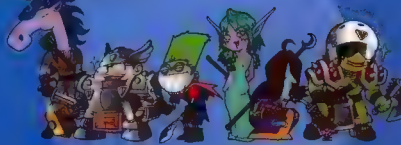
PHILIPS

Thermalake
COOL YOUR LIFE
XPC

Moto E680
屏幕参数: 64K 色 TFT 彩色触摸屏
320×240 像素 (52×39mm)
操作系统: Linux OS 智能手机操作系统
处理器: Intel xScale 312MHz
内置存储: 50MB 内存, 最大 2GB 的 SD/MMC 卡;
Java MIDP 2.0;
摄像头: 30 万像素 CMOS, 最大 640×480 像素照片, 无间断视频拍摄。

Moto E398
屏幕参数: 64K 色 TFT 彩色屏幕
176×220 像素 (30×36mm);
操作系统: Moto 定制操作系统
处理器: 5MB 内存, T-Flash 卡, Java MIDP 2.0,
堆栈空间 800KB;
摄像头: 30 万像素 CMOS, 最大 640×480 像素照片。





读对碰



●陕西西安 成瑞

我们学校开设了外教课,所以我们可以与外教聊天。外教也喜欢打游戏,因此我向它推荐《家游》,但不知《家游》用英语怎么说?还有,《仙剑奇侠传》用英文怎么说?英语“HOPT”是哪款游戏的名字?外教不知道这游戏的中文名字是什么,希望编辑编组告诉我,Thank you very much!



《家游》的英文在杂志封面有啊——Fantasy Computer & Game Monthly。《仙剑》的英文啊,可以叫“A Playboy And 3 Pretty”、“Finding Lin'er's Mother”、“The Love Adventure”或者是“Journey To The West”……

——鄙视乱翻译中国名著的【狗子】

译名所带来的困扰,一直以来的游戏圈子中都是很有争议性、也是非常有趣的现象。不过,《家游》封面上那么大的英文居然无视“\$”……PLAY!是形象式的英文名,肯定是需要对应的书面英文名——当然封面也写了……

至于《仙剑》,很奇怪为什么最早的版本中主执行文件名叫“PAL”。比对中文名称译作“Legend of Magical Sword and the Master”应该没问题,但一个标题往往很难传递它的深意,中文英文皆如此,因此关于故事的注释总是必要的。比如这是个关于“一个鲁莽少年与他的三个心碎的爱人,以及揭开自己父辈们的英雄事迹并成长为剑客的故事。”——“It's about an impetuous boy revealed the story of his heroic parents, and took a risk to a become a great swordman with three heartbreaking loves”。上乘的翻译是一种文字修辞的再创作,比如“仙”、“奇”与“侠”就是充满内涵的字眼,没有英文文学学位的“翻译们”通常也只能以“大白话”来多啰嗦几句了。

——看过“Lost in Translation”DVD后哑然失笑的【游骑】



这两个家伙扯了这么多却不正经回答问题……HOPT并不是英文单词(德语?荷兰语?~),也没有这么一款游戏,或许是Hobbit(荷比特人——指环王前传,一款多平台动作游戏)吧,不知你们的外教是不是有浓重的“伦敦郊区口音”?

Legend of Swordsman & Fairy,是四位有志玩家长正在制作中的英文版《仙剑奇侠传》的名字,他们最近刚推出了1.01版的英文Patch。

——从来不爱给“语言天赋”加点的【小马】

●安徽合肥 JulianLee

回家之后就要买电脑了,预定的配置如下: Athlon64 3000+(Venice), K87890 或 NF4, X700, 160G IDE, 2×512MB DDR400, COMBO, 键鼠套装, 机箱, 音箱……不知道6000元能否买下来呢? 请各位编辑就这种配法多提些意见。

暑假会狂玩 PES4 吧, WE9 到8月份只在PS2上发布而已……向全体《家游》编辑和读者邀战!

请关注我自己的 Blog: julianlee.blogchina.com, 刚开动, 谢谢!

6K差不多了, 不过为什么不用 DVD 刻录机呢, 现在已经很便宜了哦! 博客这个东西挺好玩的, 俺也有一个, 就看你找不着得到了——没事儿就更新, 喜欢乱看 Blog 的【狗子】



你的装机配置中除了 CPU、硬盘、内存可以评估到基本的价格外, 其它配件的价格都因品牌和档次而有相当悬殊的差异, 不过6000元是一定可以DIY一部足以跑好大部分游戏的电脑就是了。1GB内存很必要, 160GB硬盘的容量价格也不错, 但COMBO光驱实在不怎么样, 直接上DVD刻录机就好了。此外, 主板对于电脑, 就像中枢脉络对于强健的躯体般重要, 即便限于预算, 也要选择知名品牌的低端产品线, 这样就能享受到良好的设计布线所带来的稳定性, 以及长期的BIOS和驱动升级服务。

——已经在你的BLOG涂鸦了的【游骑】



●山西文水 张冀

对将在上海召开的ChinaJoy无限憧憬,可惜是去不了!不过没关系,希望小编们能带回一些游戏周边赠品送给我,以解相思之苦,拜托啦!

看了这期游侠兵的《左右逢源——精英 PF88 Extreme Intel/AMD 兼容主板》,简直是热血沸腾,差点就要在自习上跳起来了。精英这个主板真是太爽了,不知稳定性如何,还有主板上的处理器和内存与S1MA A95上的处理器和内存能同时用吗?希望以后多介绍一下!另外,拍卖活动怎么不见了?是暂停还是取消了?

与你去不成ChinaJoy的无限遗憾相比,几乎所有小编都在为“被迫”全部前往ChinaJoy而暗暗叫苦不迭——对他们来说,那是一种好像被扔在撒哈拉大沙漠难得的一片绿洲内碧蓝的湖水,却绝对不准你喝一口水的感觉,哈哈~

精英 PF88E 主板是通过两排跳线来切换主板与扩展卡的信号线的,因此CPU和内存不能同时使用。由于等候零售版本的板达,因此实际的效能与稳定性测试稍候一定会奉上。

家游竞拍遭遇与运营商的合作协议到期,而之前一些读者玩家也反映系统设定中不能随时查询自己的报价是否准一或最低,在最后阶段被重复报价后也不能100%获得提示,因此我们正和运营商讨论系统功能提升的可能性,待相关问题有妥善解决方案时,一定还会把众多的竞拍大礼带给大家。

——期盼能以玩家身份去看游戏展的【游侠】



回答这位读者的问题时,我们已即将出发到上海参加本次ChinaJoy了。对于不能亲临现场的朋友的确是个遗憾,不过本期我们会在展会之后赶工制作ChinaJoy2005的特别企划,相信会让全国读者第一时间了解到展会的盛况。至于周边赠品嘛……不知道是否可以给你留的住呢?~

——【月】



●广西南宁 覃克非

时不时在“编读对碰”中看到有些人写在《家游》变得越来越商业化或是和以前比有差距等“感慨”,其实我觉得这只是那些人的无病呻吟罢了,根本没必要对此作出任何回复,识时务者为俊杰,杂志形式也要顺应时代的发展而改变,现在已不是过去,娱乐的形式、渠道有了很大发展,再也不是过去的单机制霸。杂志的内容也要相应调整,要回到以前确实是不可能的事;而要做到艺术性与商业性的完美结合,就要看各位编辑的实力了。尤其不喜欢“不是人”家友的观点,要是那么怀旧,那他是否也应该说:是不是该放缓了,网速,你现在的速度太快,使我感到缺少了当初用56K上网下载东西时那份等待的期盼和下载完成后的喜悦之云云?这种人简直就是时代发展的毒瘤~~

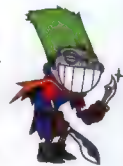
怀旧也是人之常情,偶尔怀旧,发个感叹,有能力的话写个诗什么的,还有助于提高个人修养;)我想,小编们也能理解怀旧的老家人的感觉。其实,几乎所有的小编都是《家》的老读者,大家也常有怀旧之感慨,但怀旧不是停滯不前,我们感叹古人优雅的清风明月小桥流水,可没人真的想回到没有电脑没有汽车的古代去,世界是在发展的,《家》也一样,只要我们向前的目标没错,有些弯路挫折,相信在家人们的支持下,我们都能克服。谢谢覃。

——因为怀旧找83版《射雕》来看最后看得睡着了的【东东】



唔唔,我很佩服这位哥们儿表达自己观点的勇气——但是呢,你的结论未免和你批驳的观点一样,过于绝对。这个世界上总会有怀旧的人,也许我就算是一个,只要别强迫别人接受自己的观点,自己爱玩什么、怎么玩,全由自己决定,开心就好。

——被众人嘲笑是清朝人N久却迟迟不买大睡的【狗子】



事物总有两面,时尚也罢,怀旧也罢,原来也是各有利弊的。我想只要能满足各方面读者的需要,便是最大的成功,借用这位读者的话,我们也一直希望能达到“艺术性与商业性的完美结合”,当然这几乎也是不可能完成的任务。随时代的变迁,矛盾总是会产生,我们在此只用于讨论问题,解决问题,激烈之言辞还是少用为好。

——【月】



●吉林长春 许楠

不大喜欢现在调查表那个打分的部分。全选下来发现自己打了那么多的“好”,各栏目的表现都要评,选到最后觉得自己对好、中、差的标准都比较含糊。想着这个栏目做的还好,那个也还行,其他的也不差,杂志整体印象还不错,最后就习惯性的打勾了。也不知道是不是只有偶这样……建议“本期最喜爱的文章”增加为3个选项,增加或者减少哪些内容也不用每期都问吧?兴趣不会变得那么快的。你们收到我信的时候是已经过很久了,狗子哥生日快乐啊!大家都快乐啊!~!

我觉得,有时候,没有仔细考虑,下意识给出的评价可能反而是最准确的呢~调查表之所以写得这么详细,是考虑到每期都有不少新读者加入,至于老家人嘛,实在懒得写“增加或者减少哪些内容”的话,来



个大笔一挥,写上“本人兴趣未变,参看上期”也不是不可以哦!呵呵!说起来,还是很钦佩常常回信的家人呢……

——做读者时从来没有写过回函表的【东东】(汗~)

首先,非常感谢许楠朋友!这是我离开家乡所度过的第二个生日,你的祝福也一点不晚,非常感谢!

——一边痛哭流涕一边小声嘟囔“礼物在哪儿”的【狗子】



●湖北武汉 周全

我发现……众小编都不愿把好东西拿出来分享。首先是WOW,为什么你们介绍的如此之少。《家》的内容总是很齐全的,对于这个不得不写的大作怎么内容这么少?你们都去玩了吗?忘了写了吗?对于月月的话,我要说:“我们些时间少的可怜,没的玩只有看的玩家,怎么办?”希望你们能不负众望,让我们对WOW了解更多一点吧!还有就是GTA:SA,当我兴奋地翻开7月的GTA:SA的攻略时,哇!多么宏伟的地图!迫不及待地后翻……是印刷错了吗?鉴于GTA:SA刚上市不久,攻略没那么快,所以众小编还是可以原谅的……

不知不觉竟然说错了话,呵呵。不过此时我以上月回答读者的那句话,错误并非眼前这位朋友所指出的那样。真正的错误应该是在沉迷于魔兽。记得上个月小马在每月工作计划流程中写道——“珍惜奖金,远离魔兽”,那么此时我想应该对大家说,“珍惜学业,远离魔兽”。呵呵,可能又说错了话,现在是暑假期间……

——【月】

●浙江嘉兴 金星

本人43,网游5年。因赌博害人,婚姻惹祸,醉酒失态,最终与网游站在一起,既省钱,又陶冶情操,有时还能找回我失去的童年,实在是一举多得啊!我真想说,如果您不想提前老年痴呆,那就来网游吧。魔兽就是这样的一款网游,它需要双手操作,需要团结协作,需要温情也需要发泄,反正人之常情皆有。不过就我现在玩过的情况看,其美中不足是有一点点的,比如画面,比如场景设置,比如做任务的艰辛及移动距离,组队难度,都还有问题,可是这都没让我对它遗憾。感谢九城,感谢暴雪,也感谢《家游》工作者的辛勤劳动!

我一直觉得,作为一种新兴的娱乐形式,最初接受游戏的人群注定是年轻人,但这并不证明游戏是年轻人的专利。现今很多游戏企业都提出了“家庭网游”等普及游戏的概念,我觉得这是游戏从“儿童玩具”走向“大众娱乐”的表现。想想看,现在的玩家们,到了白发苍苍的时候,还在继续玩心爱的游戏(跟打网球似的),然后大发感慨:“唉,现在的年轻人,都玩些什么不健康的XXXX啊(鬼知道那时候又流行啥来了)……”

——注定以游戏为终身爱好的【东东】

如果有一天,所有的“电视购物”里的老外那对不上口型的台词都换成这个,我等成仙也!

——有时候也喜欢如此煽情的【狗子】

网游,挺好的。

——为网游终于能与最好的单机游戏站在同样的技术与内容指标上而雀跃的【游骑】

留言扉语

(想对任何人说句话,都可以写在这里)

●怀念在高三的日子里一起玩“无尽任务”的战友!你们现在好吗?
——河北承德 高嘉超

●博皓:很感谢缘分让我们在梦幻的五亭桥相识,希望我们能把这份感情保留永久。宝贝,还有一年我就要高考,保佑我。
——JJW

●想对小熊说,要记得幸福快乐,欢笑多多!还有不要忘了减肥啊!
——冥

●健次郎:哥哥,你现在还好吗?弟弟现在十分想念你!等回家我们再一起玩!
——北京 枫儿

●7月14日那天是兒子生日,我想在这里祝他生日快乐!
——贵州 曾一洪

●愿PLAND论坛的“水王”们更上层楼!帖帖加精!
——山东烟台 杨文韬

●cd:下次看电影,别睡不着觉,对灯发誓……
——古加

●的:什么时候给我换新电脑啊,我都快崩溃了。
——湖北武汉 周全

●祝天津市十七中学九年十四班正同学天天开心,他的鹏正俱乐部越办越好!
——天津 李健昂

●致卢武铔总统:《魔兽世界》出现后,那种韩国人只靠在中国市场上招下几个网游就可以主宰中国人民娱乐的日子一去不复返了!
——北京 丁一鸣

大话热点 本期热点:暑假·游戏

●终于可以玩个痛快了!
——浙江桐乡 吴一斐

●喝上一瓶可口可乐,玩上一会儿《魔兽世界》,生活太美妙了。
——山东龙口 白新伟

●小学生有时间有钱却无法真正体会游戏的乐趣,中学生有兴致喜欢游戏却被占去大量时间,大学生有时间喜欢游戏却算计时使用每一分钟,终于工作了,什么都有了,没暑假了……
——江苏南京 乔松

●暑假不能总是玩游戏吧!身为学生的我们应以学业为重,用假期的时间弥补欠缺的知识,偶尔玩一下游戏的感觉不错。
——安徽安庆 张晓龙

●我们真根本没有什么暑假,估计在以后的二一年里,玩游戏已成为不可能;但《家游》像一扇窗户,为我们展现五彩的游戏世界。
——河南三门峡 尤文

●可乐,游戏,家游,一个都不能少。
——吉林 孙鹏

有奖调查

清晰完整地填写调查表并在当月内寄回本杂志《家游》读者,将有机会获得“YO-MI 酷玩版”的精选礼品,满额名额为30名。您可以在以下三种礼品中选择一种并在调查表上注明:

- A. EVA 再启动系列手办
- B. 死神 BLEACH 蛇尾丸手链
- C. 网球王子主题挂包



盛大推出新款“泡泡包包” 《家游》酷玩街火热邮购中

在大型休闲网络游戏《泡泡堂》荣获“未成年推荐网游”的同时,《泡泡堂》也继续站在学生的立场上为他们带来了一款更加丰富暑期活动的“泡泡包包”。这款蓝色时尚的“泡泡包包”是全球首发,限量3000套,里面除了有一个《泡泡堂》的毛绒公仔之外,还有深受玩家喜爱的3D手机挂饰和镭射手机贴纸,袖珍的光盘中,除了有《泡泡堂》的各种精彩对战和技巧外,还有《泡泡堂》游戏的最新客户端,能让购买包包的玩家在第一时间体会到新版本的乐趣。除了这些《泡泡堂》周边产品之外,玩家还可以从中获得总价值超过50元的虚拟道具。其中包括:铂金账号2个、7种泡泡游戏中的随机一款、7种装饰道具中的随机一款,以及《泡泡堂》神秘道具1款。包包都有唯一的编码,尾数为412的幸运儿还可以获得价值千元的超值虚拟游戏道具。数据表明,自6月20日开始网上订购以来,这款“泡泡包包”受到了非常多的玩家称赞,仅仅在一周内就售出了1000套!《泡泡堂》PT商城的支付系统也一度因此而瘫痪。

在此之后,购买包包的玩家还可以凭借这个“泡泡包包”参加各种

暑期活动。如有帅哥与美女甚至是宠物共同参与的互动性活动“泡泡包包秀”,即玩家可以抱着“泡泡包包”摆出各种造型上传图片进行大众评选,而从奖品的丰厚程度也可以看出盛大为这一活动是下了工夫。另外暑期里还有“铂金亲子线上行”的亲情互动,即购买了包包的玩家在包包的虚拟道具中可获得2个连号的铂金帐号,凭借这个帐号一人机双人参加比赛,这一点足以吸引暑期在家的学生朋友和父母共同来体会《泡泡堂》游戏的乐趣。相信在暑期里,这一款游戏与这一款“泡泡包包”会给更多的玩家带来乐趣与惊喜。

《家用电脑与游戏》杂志在本期隆重推出YOMI MALL主打产品“泡泡包包”,赶紧亮出你尊贵的会员身份,用最优惠的价格抱走属于自己的可爱包包吧!

“泡泡包包”所含周边产品

- a. 泡泡堂毛绒公仔
- b. 泡泡堂3D手机挂饰
- c. 泡泡堂镭射手机贴纸
- d. 泡泡堂异形光盘
- e. 泡泡堂随身包



(邮购指南)

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志,邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,邮费免收邮费,如需挂号请加寄3元/本的挂号费,由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址:北京市海淀区颐济庄18号院1楼1104室

收款单位:《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码:100036

咨询电话:010-88115558

电子信箱:publisher@playergame.com

(征稿启事)

每一位读者都有可能成为《家游》的作者!你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递:国内外电脑游戏新作情报和初评。

■战略战术:流行电脑游戏攻略和要点心得。

■网游竞技场:你所了解和经历的竞技赛事,以CS和魔兽为代表的流行游戏战略、技巧解析等。

■游戏科技:谈淡与玩电脑、玩好游戏相关的产品和技术,还有模拟器等同样好的东西。

■文苑阁

□游戏攻略:这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏攻略是最常见的体裁,其它散文诗歌之类不限。

□K文:“K文”指文章的字字数在“K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏,你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述,来点直评,观点鲜明一点,风格酣畅一点。

■玩家广角

□历史:经典游戏风潮回顾,这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化:游戏文化横阔浅谈,这里的发挥空间完全是属于你的。

□展望:游戏海报、画面设定、包装赏析等等,关于游戏的图

公告栏

片记录。

□幽默:关于电脑和游戏的原创或改编的幽默笑话及漫画。
□周边:游戏地带产品(如玩偶模型)、衍生产品(如改编自游戏的影视作品、COSPLAY)及关联产品(与游戏相关的事、动漫等)的评论、收藏、你的消息灵通、眼界够宽的话,就秀给大家看。

□生活:游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等,展现你精彩的生活。

■大话游戏:只要你来信,寄调查表,在论坛灌水,就可能登上杂志!

投稿地址:北京市海淀区颐济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码:100036

电子信箱:play@playergame.com

注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称,推荐使用电子邮件投稿,正文文本请采用TXT格式,附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式,请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料,请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊,若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

【2005年第6期读者调查网络统计结果】

读者对本期杂志的总体评价:

非常好 34.2%
还不错 58.7%
一般般 6.3%

不太好 0.0%
糟糕了 0.0%

本期读者最喜欢的文章:

文苑阁:枪兄

本期读者阅读最不舒服的版块:

玩家广角:图鉴

2005年第6期问卷调查读者名单!

陈南	陈有志	广东深圳	杨永衡
浙江嘉兴	林宇	辽宁沈阳	周伟
天津	张油	北京	王炎
广东清远	杜昊明	广西柳州	韦雨良
新疆	归贝	福建永安	林楚军
湖北宜昌	周光光	重庆	陈强
陕西西安	胡靖	吉林白城	付军伟
湖南衡阳	胡波强	云南昆明	周宇
山东滕州	王静伟	四川宣汉	胡寅
甘肃白银	杨昊霖	黑龙江哈尔滨	江家奇
山东平度	吴绍强	新疆乌市	姜强
浙江余姚	陈杰	山东滕州	王雷
江苏南京	文李博	河南南阳	金峰
内蒙包头	孙鑫东	安徽黄山	汪龙翔
山东济宁	王大豪	河北石家庄	刘重阳

■本刊栏目为所有《家游》读者,内容来自读者来信、函索、论坛、发言和部份投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见,感想或是随便什么,所刊登文字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。

草地姐姐留言



- ① CHNJOY4 大展终裁, 第 6 期入会统计于前几日刚刚完成。大家的会员卡将在 8 月初分批寄出(所留学校地址的会员卡将在 9 月初寄出)。《家游》网站会友天地一栏中, 已将此大入会会员名单公布, 大家可先行查询, 或来电查询入会情况。那么, 这期入会的会员已具备参加本届 CHNJOY4 大展的“全国会员活动”资格, 大家积极来信参与, 珍贵大奖等您拿!
2. 有关 CHNJOY4 大展会员活动的情况将在第 9 期杂志中继续报导。
3. 读者调查表在第 6 期改版后, 封面左上角“留言寄语”那块地方出现了不少类似寻人启示、爱情宣言一类字样 #_#..... 这才发现, 调查表除了给小编们打“小报告”的功能外, 还可以帮助大家真情告白呀! 这样也挺不错的, 草地觉得, 如果在年少时遇见了一位自己喜欢的男生、女生, 就要去向他(她)大胆的告白! 或者做了一些错事不好意思讲出来, 要知道, 常言道: “道歉是永远不嫌晚的”! 把内心的感言直接向对方真诚的表达出来, 以草地之经验, 这是一种最感人、最见胆量的方式! 另外, 所有想参加“交友天地”的读者朋友, 都可以在这里写上你的征友留言, 字数正合适哦!
4. 前阵子选 CHNJOY4 展票给非上海地区会员, 知道河南郭韩朋友的母亲身体有恙而去不了上海了, 非常遗憾, 现在母亲的身体康复了吗? 衷心祝愿大家都能健康快乐!

交友天地

李静

性别: 女
年龄: 14
地址: 北京市崇文区东
外定安里 2 号楼西单元
403 门
邮编: 100075
QQ: 278828801
留言: 水瓶座女孩, 虽
然热情像 sky 一样变化
快, 但还是喜欢交友。
希望与 16-21 岁的你们
成为朋友。

交友天地

史若鹏

会员卡: 00822
性别: 男
年龄: 22
地址: 山西省太原市解
放路 40 号楼 153 号太
阳城科林社 4 楼 403
邮编: 030002
QQ: 78263818
留言: 爱好打麻将, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

周子超

会员卡: 02235
性别: 男
年龄: 21
地址: 陕西省华阴市
68331 部队 73 分队
邮编: 714200
QQ: 406978599
留言: 喜欢打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

孙鹏

会员卡: 00876
性别: 男
年龄: 22
地址: 吉林省长春市
长百路 17 号长春站装
饰部
邮编: 130001
QQ: 452335000
留言: 爱好打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

高宇博

会员卡: 01660
性别: 男
年龄: 18
地址: 陕西省咸阳市
彩虹路 1 号
邮编: 550000
QQ: 195287746
留言: 希望广大网友, 对
于《家游》能有更多
人的投稿来也。来信必
复。

交友天地

尉晨

会员卡: 01691
性别: 男
年龄: 18
地址: 陕西省汉中市勉
县第一中学高三(3)班
邮编: 724200
QQ: 282079657
留言: 爱好打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

王楠楠

会员卡: 01667
性别: 女
年龄: 15
地址: 北京市朝阳区安
慧里 2 区 6 楼 1708 室
邮编: 100101
QQ: 178326751
留言: 玩石路 4 年半, R
半年, 被编折成 RMB 不
下千元(心太软)。望和
大家交朋友!

交友天地

罗飞

性别: 男
年龄: 18
地址: 河北丰润车轴山
中学高二(6)班
邮编: 064001
留言: 爱好打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

吴武文

性别: 男
年龄: 16
地址: 广东省茂名市电
白县电城镇西街 12 号
邮编: 525428
留言: 爱好打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

交友天地

王欢

性别: 男
年龄: 17
地址: 辽宁省凤岗市
第四十初级中学三年一
班
邮编: 116313
QQ: 343729077
留言: 爱游戏、爱仙剑
QQ、E-mail 上见!

交友天地

张俊杰

性别: 男
年龄: 23
地址: 重庆市九龙坡区
石桥铺正街 147 号 2 单
元 2-3
邮编: 400051
QQ: 346859502
留言: 游戏如人生丰富
多彩, 人生如游戏残酷
无情。对生活充满信心
热爱生活!

交友天地

唐威

性别: 男
年龄: 19
地址: 广西南宁市江南
路 238 号
邮编: 530031
QQ: 232607996
留言: 一位爱《家游》的人,
和广大的人民群众一样
想在四海之内广结各位
游戏中人。

交友天地

李飞

性别: 男
年龄: 22
地址: 浙江省金华市
73052 部队 50 分队
邮编: 321006
QQ: 64342168
留言: 爱好打游戏, 喜
欢看电影, 喜欢听音乐,
喜欢交朋友。

●入会办法

1. 直接入会:《家游》不定期提供入会机会, 填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会: 只要在“酷玩街”购物, 购物金额不限, 均赠送会员身份。
3. 会员身份确认:《家游》开放的所有入会机会, 均以你获得的“家游派”会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法, 详见活动说明。

●会员权利

1. 有更多机会受邀参加由“家游派”俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动, 除了特别惊喜, 更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买“酷玩街”任意产品。
4. 不定期收到《家游 BT 版》, 收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。



- 初章 -

八月 柔情公测

在茫茫人海
相遇你 一旦爱上你



杨坤硕

何然

江如红

古月圣

官方网站: domo.joypark.com.cn

© 2004 DREAM OF MIRROR ONLINE SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS



网星游戏乐园

SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
TEL: (010) 82665479 FAX: (010) 82665486 <http://www.joypark.com.cn>



网络游戏



© 2004 DREAM OF MIRROR ONLINE. SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
 ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

官方网站: domo.joypark.com.cn

网星游戏乐园

SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD
 中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
 TEL: (010) 82685479 FAX: (010) 82685486 <http://www.joypark.com.cn>



梦幻国度

Magical Land

卡通女性网游

2005年暑期盛大出品

现在还可参加 **挖宝总动员** 活动

暑期每天每组服务器固定送出**两份**大奖



夏日清凉礼包

夏日清凉礼包

夏日清凉礼包

夏日清凉礼包

夏日清凉礼包

这里是网络游戏的“女儿国” 今年暑假 来和我们一起玩吧!

miland.poptang.com



SHANDA 盛大网络



盛大网络运营服务 热爪工作室倾力开发
特别为女生打造的网络游戏

- 最新1.32版“海龙宫”
暑期8月清凉推出
- 全新海底龙宫地图开放
海鲜军团全面登场
- 打宝胜地更是避暑胜地
和美眉一起去冒险




为什么说梦幻国度是女儿国?

《梦幻国度》用户基本资料调查
收回有效问卷数量: 2273442张

调查结果

女性用户:

男性用户:



7月23日 冒险岛1周岁啦

快来加入生日Party

怪兽一齐来攻城

暑假新版玩具城

冒险公主您评选

双倍爆率奖品多



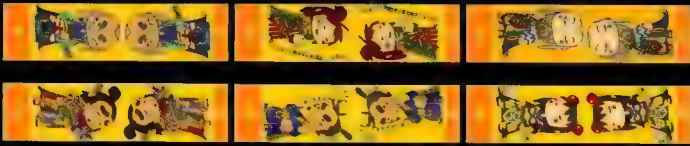
玩具城



冒险岛
ONLINE
1周年

www.sdo.com

SHANDA
www.sdo.com



传世行



新! 玩家

PLAY! GAMER



【暑期即淘雪场】

单挑的日子已经过去：出来混的，怎么能没有小弟！

网游新纪元 - 群殴时代

《魔域》8月火爆内测 | 幻兽系统提前曝光



天晴数码娱乐

TO: Blue Entertainment

官方微博: t.qq.com/moyu 814007

玩转未来

PLAY THE FUTURE

CHINAJOY 2005

热力直出

大事件之企业篇

■ 盛大:进军客厅



盛大网络CEO陈天桥

盛大此次参展,除了力推网络游戏外,另一重要目的是观察玩家对“盒子”的反映。“盒子”是盛大即将于年内推出的一款多媒体电视机顶盒,外观尺寸酷似一台DVD播放机,上半部分为银灰色,配置有DVD-RW光驱和电源开关,下半部分为黑色,配置有USB等多种接口。“盒子”内部类似于一台家用电脑,整合了英特尔的CPU与芯片组,以微软操作系统为基础的OS,以及声卡、显卡和硬盘等,功能包括游戏、上网、音乐、电影等,外接的CCD摄像头类似PS2的“EyeToy”,可用于人机互动游戏。“盒子”可外接无线键盘和鼠标,但主要以遥控器进行操作。

这个“盒子”被认为是盛大进军客厅的关键一步,它的成败与否除了取决于硬件本身的质量和价格外,还将取决于内容提供商和渠道商的支持程度,以及Xbox 360等同样将目标锁定于客厅的游戏主机的竞争态势。盛大公司总裁兼CEO陈天桥在ChinaJoy高峰论坛间隙接受了本刊记者的采访。

《家用电脑与游戏》记者(以下简称“家”)请问盛大“盒子”的主要受众是哪些人?

陈 盛大“盒子”的受众除了包括传统的游戏玩家外,还将包括目前并不属于游戏玩家群体的家庭用户,否则就违背了我们想要带给更多人以更多娱乐体验的初衷。

家 除了游戏外,“盒子”还会提供哪些形式的娱乐内容?

陈天桥 音乐、电影。正如我们的展会叫“ChinaJoy”,而不是“ChinaGame”,游戏只是“盒子”所提供的一个重要的娱乐方式,但不是唯一方式。我相信大家会在未来看到一个类似于苹果iPod音乐播放器的时尚而专业的好玩的“盒子”。

■ 美国艺电:兵分两路

作为早期进入中国市场的国外游戏公司之一,美国艺电(EA)多年来保持着对中国游戏市场的关注。ChinaJoy的高峰论坛上,EA全球发行副总裁韩力克(Erick Hachenburg)宣布了未来在华战略方向。

韩力克表示,EA继续看好中国的网络游戏市场,依然希望与国内各公司开展合作,去年计划在中国建立的独立工作室,将在今年下半年于上海成立。EA计划通过他们在美国本土设立的各种教育机构,为上海工作培养培养各类游戏开发技术人员,其规模将超过EA在亚洲其它地方所设立的研发机构。

与此同时,EA还看好中国手机游戏市场,庞大的手机拥有量使他们看到巨大的市场潜力。未来,EA将与中国的移动通信运营商合作,陆续把《FIFA足球》、《模拟人生2》等手机游戏引入国内,并以此为中心建设EA的手机网络社区。玩家用手机登录网站后就可以看到其他玩家的资料,还可以把自己的角色储存在服务器上。EA同时也希望得到更多国内手机游戏开发者的支持,为EA手机游戏阵营加入更多本土化内容。



EA全球发行副总裁韩力克

家 EA将以何种方式在中国发行手机游戏?

韩 我们会与相关的手机服务商合作,以付费下载的方式销售我们的手机游戏,用户需要为单款游戏支付一定的费用。

家 如何解决手机游戏的盗版问题?

韩 对于手机游戏产品,我们将使用DRM技术对用户加以限制,玩家下载游戏之后只能自己使用,不能进行复制和传播。

(注:DRM,数字版权管理,它是保护多媒体内容免受未经授权的数据和复制的一种方法,DRM技术通过对数字内容进行加密和附加使用规则等方式对内容进行保护,使用规则可以判定用户是否符合播放数字内容的条件。)



微软 Xbox 游戏技术经理简士轩

尽管天桥强调盛大的“盒子”将侧重于教育相关的软件,不会与微软的 Xbox 360 和索尼的 PS 系列展开正面竞争,但既然两者竞争的是一场阵地战,竞争自然不可避免,减少竞争的唯一方法是在发售时间上尽量错开。微软 Xbox 专家经理简士轩(Jason Chen)在 7 月 22 日的技术论坛上就未来家庭娱乐方式及平台发表了演讲,他表示,微软非常希望 Xbox 360 引入中国市场。他认为中国的游戏市场正处于爆炸式增长阶段,随着宽带网络的普及,越来越多的家庭消费者将加入到游戏娱乐的消费群体中来,未来中国游戏市场的新的机会,将是基于客厅的多媒体娱乐体验。

在接受采访时,简士轩并未对盛大“盒子”作正面评价。他只是委婉地指出,与硬件相比,内容更重要,把“盒子”放进客厅,并不代表它就能够占领客厅。

家 您提到很希望把 Xbox 360 引入中国,上一代主机为什么没能引进?

简 Xbox 市场已经进入生命周期的末期,我们不想像索尼那样,等到这么晚才把 PS2 引进来,做得又不是很顺利。我们宁愿把资源和精力投入 Xbox 360,要做就要做好的,要

不然就不做。Xbox 360 进入中国还没有时间差,目前的主要障碍是内容。假设 Xbox 360 刚刚在海外上市,如果直接拿到中国来,拿一些国外的游戏进来,我想玩家可能不会大受接受。我们需要更多的本土化内容,这就需要开发商的努力。盗版也是一个问题,但我相信我们能克服。Xbox 360 如果进入中国的话,一定会以网络部分的内容为主。你要联网游戏,就一定要通过我们的 Xbox Live,盗版是无法通过的。

家 盛大正在通过“盒子”推广它的家庭互动娱乐概念,这和您刚才提到的“客厅多媒体娱乐体验”的概念相似。您对此如何评价?

简 盛大的盒子我没有看过,所以不好评价,但我知道他们也是想要进客厅。以我个人的经验来看,并不是说你把一个盒子放在客厅里,问题就可以解决了,大家就会来玩你的盒子。在北美,也有一些公司在作 Web TV 的业务,就是在客厅用电视来上网,但都不是很成功。我知道盛大的“盒子”在和国内的很多内容商谈合作,我们现在也在和国内的内容商洽谈。所不同的是,我们所推治的大都是游戏内容的提供商。用户选择主机的依据,还是看哪款游戏比较好玩。

大事件之消息篇

■本多圭司:

《最终幻想 XI》将引入中国

在 7 月 20 日的高峰论坛期间,本刊记者采访了日本史克威尔艾尼克斯(以下简称“SE”)公司副社长本多圭司。

家 SE 是否会把《最终幻想 XI》引入中国?

本多 我们会把《最终幻想 XI》带给中国玩家,现在需要考虑的是以何种方式把它引入,所以还需要请大家等待。《最终幻想 XI》在中国大陆地区的运营权交给即将成立的史克威尔艾尼克斯中国公司。未来一年内,我们还会向中国的网络游戏市场推出两款左右的新游戏,这些产品都是与中国本土人员合作开发的。

家 未来是否会在中国成立自己的研发工作室?

本多 这是必须的。尽管目前还没有开设,但我们会尽快把工作室组建起来。

■伊从胜:

《大航海时代 Online》八月定归属

7 月 22 日,日本光荣副社长伊从胜在接受本刊记者采访时表示,《大航海时代 Online》的大陆地区运营权将于八月中旬确定,光荣还有一款《三国志 Online》正在紧张开发中,也将进入中国市场。

家 据我们所知,《大航海时代 Online》的汉化已经完成,为何光荣至今没有决定《大航海时代 Online》在国内的运营伙伴?

伊 事实上我们已经就《大航海时代 Online》的问题正在与合作对象进行最后的磋商,我们应该会在 8 月中旬决定由谁来代理这款游戏。之所以到现在才发表,是因为我们希望日本以外的其他地区——譬如韩国、中国大陆以及中国台湾地区能够在这款游戏的运营上步调一致,所以进行了一些时间上的调整。

家 在网络游戏领域,光荣目前有哪些针对中国市场的计划?

伊 首先已经开始测试的《信长之野望 Online》,其次是《大航海时代 Online》,还有一款《三国志 Online》在紧张开发中,游戏类型目前尚不方便透露。这款游戏也将进入中国市场,敬请大家期待。

■林阜民:

《大富翁 Online》年底内测

7 月 21 日,本刊记者采访了网星史克威尔艾尼克斯公司副总经理林阜民先生,他向记者介绍了下半年开发前后大富翁的游戏部署。

家 大字目前主要收入来自《魔力宝贝》,年底运营权移交后,是否会有很大压力?

林 游戏都有生命周期,就算不分类,一款游戏也不可能吃一辈子。随着代理游戏的增多,我们的收入会更多元化,除了“轩辕剑 Online”系列外,大字在台湾地区还运营了《ROSE Online》和《刀剑 Online》,未来还有《大富翁 Online》。我认为最重要的不在于过去的游戏怎么样,而在于未来的游戏怎么样。

家《仙剑奇侠传 Online》目前的进度如何?

林 我们对《仙剑奇侠传 Online》要求很高,开发过程中好几次推翻重来。最近花了近半年时间作了一个版本,又被推翻。今年我们先上《轩辕剑 Online II》,《大富翁 Online》年底开始内测,《仙剑奇侠传 Online》可能要明年才能和玩家见面。

■小林大介:

保障《魔力宝贝》用户权益

7 月 21 日,本刊记者采访了网星史克威尔艾尼克斯公司的执行副总经理小林大介先生。就年底《魔力宝贝》运营权的移交事宜,小林向玩家作了保证。

家 今年年底《魔力宝贝》将移交史克威尔艾尼克斯中国公司,届时将如何保障《魔力宝贝》用户的权益?

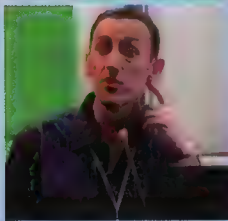
小林 我们内部已经制定了很详细的计划,在转移过程中我们会全力保障玩家的利益,服务路线会直接从网星转移到新公司,玩家的帐号和游戏点数会完整地保留下来。分家后两家公司虽然各自发行新的游戏卡,但只要是从出过的卡我们都会承认,而且这些卡在两家公司之间可以通用,不会给玩家带来任何困扰。

家 除了《魔力宝贝》,未来还有哪些运营计划?

小林 在网络游戏方面,我们的母公司拥有很多资源,有些是玩家已经知道且备受瞩目的,有些是玩家还不知道但同样优秀的。产品资源是我们的最大优势,我们会尽快把这些游戏引进来。

大事件之趋势篇

■ 技术分工, 互利互助



ATARI 公司产品经理 Jean-Marcel Nicolai

雅达利 (ATARI) 公司研发副总裁和技术执行长 Jean-Marcel Nicolai 在本届 ChinaJoy 技术论坛的演讲中提出了同样的观点, 在分析了目前游戏制作的复杂性后, 他表示, 技术层面的制作可以采用技术外包的方式, 包括使用第三方商业引擎、游戏 AI 引擎、物理引擎及网络技术等等。这样不但可以优化产业分工, 而且让产业内的所有公司都有机会展示自己专业化的服务。

在接受本刊记者采访时, Jean-Marcel Nicolai 对正在寻求外包项目的中国公司提出了建议。他表示对这些公司来说, 过去的经验很重要, 首先要确定自己的强项, 是美术、程序, 还是跨平台的移植。其次要与对方保持良好的沟通, 让对方充分了解自己可以提供什么、不能提供什么。他认为中国公司的优势在于纪律严明, 可供挑选的美术人才很多, 劣势在于缺乏创意, 管理方面比较薄弱。

微软 Xbox 专案经理简士轩在接受本刊记者采访时表示, 由于下一代主机的开发成本很高, 中小游戏开发商必须另辟蹊径, 寻找生存之道。他指出, “代工”将是中小游戏厂商的出路之一。“大公司现在最大的瓶颈在于人才, 尤其是有经验的人才。国外很多公司为了降低开发风险, 把内容外包出去。它们可能无法组成 1000 人的研发团队, 但可以雇用 500 个人, 剩下的 500 人就去找 10 家 50 人的小公司, 你帮我做关卡, 你帮我做美术, 分工合作。小公司也可以借此机会生存并成长起来。”

雅达利 (ATARI) 公司研发副总裁

■ 积蓄力量, 等待成熟

在本次 ChinaJoy 展会上, 无论从现场展台, 还是产业论坛, 都能看到手机平台的移动游戏开始活跃——从欧洲知名手机游戏服务商 IN-FUSIO、国内知名手机游戏厂商空中网和掌中米格等厂商的参展, 到 EA、光荣等传统游戏厂商大力介绍其手机游戏, 加上许多国内手机 CP、SP 积极发言的移动娱乐论坛, 让人不得不联想到 2004 年 E3 展会上突然出现 16% 的手机游戏时给我们带来的惊讶。虽然 ChinaJoy 上的手机游戏数量还很少, 厂商活动也不够丰富, 加上国内移动网络条件和手机硬件水准还不足以让玩家顺利地体验到手机游戏独特的乐趣, 但无可置疑的是, 手机游戏已经在向我们招手, 它们就要大举进攻了。

7月21日, 中国移动娱乐产业发展论坛暨第三届 ChinaJoy 展会现场的会议厅召开, 论坛主题为“2005 年手机游戏 / 娱乐的发展、机遇与挑战”以及“手机游戏 / 娱乐平台的统一与多元化”。会上, 网易首席执行官董巍表示, 手机平台的移动游戏虽然还不是最先出现的移动游戏, 但它将成为移动游戏的最大平台, 这是因为中国移动电话的用户数量非常庞大, 手机游戏的潜在市场同样也非常大。我玩网 CEO 张松福也肯定了“手机游戏经济学”, 他认为手机游戏没有标准的商业模式, 不同国家的市场, 在游戏的定价、收费方式等方面都不同。空中网互动娱乐业务总经理胡斌则通过列举空中网的成功先例, 论述了在手机游戏领域, 名牌游戏的重要性。



网易首席执行官董巍演讲

■ 突破瓶颈, 寻求成功

究竟是哪些因素制约了国内游戏研发的步伐? 如何解决这些问题? 在本届 ChinaJoy 的技术论坛上, 网易公司《梦幻西游》产品经理丁迎峰就当前中国游戏开发的瓶颈及解决方案发表了演讲。

丁迎峰认为中国在游戏制作领域起步较晚, 游戏制作的基础人才和理论知识缺乏, 从世界范围来看, 网络游戏发展时间不长, 并且市场环境不同, 可借鉴的经验有限。由于用户高度集中和利润高度集中, 创造出引人注目的焦点, 促使资金关注, 竞争不断加剧。正是以上因素, 造成了当前国内游戏开发的瓶颈, 归纳起来, 主要包括产品定位、资源供应 (主要是人才) 和开发管理三大方面。

他认为, 产品定位的瓶颈需要游戏制作人根据政策影响, 对目标用户的需求加以细致分析; 人才供应的瓶颈需要建立人才培养机制, 调动开发团队所有成员的自我认知意识; 而管理瓶颈则需要通过开发人员中培养管理人才, 以及着重解决资金供应问题等方法加以解决。

在接受本刊记者采访时, 丁迎峰对希望进入游戏行业者提了自己的建议, 他认为人才的基础素质很重要, 例如文学、数学、经济等等, 这些知识对游戏制作很有帮助, 需要长时间的积累。他还表示, 在缺乏基础的情况下, 想靠几个月的培训快速成才并不现实。至于管理方面的瓶颈, 他认为最好的方法是强化技术人员的管理意识, 尽可能让技术领先者参与管理。



网易公司《梦幻西游》产品经理丁迎峰

■ 跨越门槛, 期待合作

由于与内地缺乏联系, 香港游戏业一直以来被人忽视。7月21日, 香港政府信息科技总监办公室与香港贸易发展局联合在 ChinaJoy 展会上举行发布会, 对香港在数码娱乐业上的成就作了展示。

据介绍, 香港生产力促进局在 2005 年初曾经作过一次调查, 调查显示, 2004 年香港游戏业的市场规模为 3 亿港元, 较上年平均增长 16%, 其中本地市场占有率总额的三分之二, 内地市场占有率总额的 18%, 其它主要市场分别为中国台湾、美国和新加坡。为了充分利用大陆市场的商机和人才, 目前已有四分之一的香港公司在大陆设立营运机构。香港目前从事数码娱乐业的机构达 200 多家, 其中从事电脑动画的占 44%, 娱乐软件的占 43%, 数码特效的占 19%。

香港游戏公司的代表介绍说, 香港游戏产业的强势首先在于多元化的文化背景, 其次拥有一批在影视动画等相关领域具有丰富经验的专业人士, 对于市场趋势和客户需求的反应也很灵敏。而且香港可以利用珠三角的人力资源, 在价格策略方面也有较强的竞争力。

香港展览是本届 ChinaJoy 中最大的参展团, 参展企业共有 18 家, 大部分从事开发电脑游戏, 其中包括开发《古龙群侠传》网络版的智傲网络游戏集团有限公司、《星空之门》系列的天朝数码娱乐有限公司, 以及《封神榜》系列的火树工房等香港游戏开发商。香港馆展出了多款最新开发的游戏, 包括《英雄传·大话三国》、《无间道 ONLINE》、《水环历险》、《星愿传说》、《铁神》和《魔法师的密码》等。



大制作之游戏篇

盛大·《龙与地下城 Online》

《龙与地下城 Online》是继《魔兽》之后,又一款人气度极高的欧美大型网游,它的代理权已被盛大获得。展会首日,我们在现场见到举着“《龙与地下城 Online》内测账号盛大限量发放”牌子的盛大 MM,引来无数观众,但明显这次发放账号的数量是少之又少的,很快活动便悄然结束了,具体帐号发放数量还是未知。



九城·《快乐西游》

伴随着小天后张韶涵的歌声,《快乐西游》在 ChinaJoy 现场开始启动,九城同时公布,游戏将在 8 月 18 日全面公测。展会现场公开发放了游戏的客户光盘,同时在展会期间还提供有 50 级高等级角色的账号,让玩家能够提前体验《快乐西游》高等级的乐趣。更有《快乐西游》飞艇飞临展会上空助阵。



中视网元·《高达 Online》

动漫经典改编的网游《高达 Online》的中国运营权最终由拥有央视背景,实力雄厚的中视网元获得。这款策略类的大型网游将原作里的“一年战争”时间浓缩,每三个月决定一次战争的胜负,然后重新开局,可以说是一款有故事结局的网游。中视网元在 ChinaJoy 上展出了大量高达模型为游戏造势,这个托着 COS 高达战士的大手只是一只巨型高达的一部分。



育碧·《魔法门英雄无敌 V》

在今年 E3 上震撼全场的《魔法门英雄无敌 V》也来到了 ChinaJoy! 虽然没有了 3DO 和 NWC 的老招牌,但新的“英雄无敌”仍然激动人心。在育碧展台展示的一段 DEMO 表现了一场人类和恶魔军队的野外遭遇战,大天使和大恶魔的决战场面让观众为之惊叹。可惜这次育碧没有提供能让玩家亲自操作的试玩版本。



IQUE·《摸摸瓦里奥》中文版

IQUE 在 ChinaJoy 最后一天 (7 月 23 日) 在全国首发 NDS 的中文机 IDS,而此前在展会上已经有中文版 IDS 游戏供大家试玩,包括最能体现 NDS“触摸游戏”精神的大作《摸摸瓦里奥》,观众可以从试玩台的两个大屏幕上看见玩家游戏的状况。在 IQUE 展台上方,也拉起了“TOUCHI 中国”字样的大幅幅。



智冠·《三国群英传 Online》

《三国群英传 Online》是本次 ChinaJoy 智冠的主打产品,在主题展台周围布满了该游戏的试玩机,同时现场活动也在围绕本游戏进行,“现场国战——万元奖金大放送”在几天的展会当中,一直吸引着相当数量的观众。同时,《家游》杂志和智冠联合进行了“《三国群英传 Online》主题笔记本抽奖”活动。



育碧·《波斯王子 III》

育碧的《波斯王子 III》新人头头动,一段波斯王子驾驶马车,风驰电掣的古巴比伦城市街巷中飞奔的强劲动画让人提前领略了这款“波斯王子”系列最新作的震撼效果。记者多次要求亲自操作一下,但工作人员以此为“可控 DEMO”而非“试玩版”为理由拒绝,看来,想亲身体验,还要等到明年此时了。



游戏橘子·《无尽的任务 II》

游戏橘子在 ChinaJoy 上举行了《无尽的任务 II 东方版》制作访谈会和上市记者会,向媒体介绍了游戏的研发以及汉化过程,并宣布游戏将于 8 月 23 日开始公测,到会记者均拿到了 5CD 版本的公测客户端。这款欧美奇幻巨作将成为《魔兽世界》在 2005 年霸主地位的最强大挑战者。



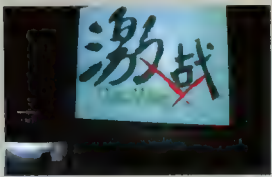
网禅·《一骑当千》

这是一款被定义为“三国志策略动作 MMORPG”的游戏,但是在展会现场,我们还不能体验游戏中的策略部分。现场演示只提供了一个开局的战场,快速生成的敌人很快就会包围你操作的角色,对付他唯一的方法就是用两种必杀招式快速解决战斗。虽然目前所展示的内容看起来还是一个开发中的版本,但精致的人物造型,华丽的战斗招式,已经让本作值得期待了。



新浪·《激战online》

在新浪展台的体验厅内循环播放着“Guild Wars”（旧译《行会战争》）的宣传片，这款NCSoft投资200亿韩元打造的网络大作，已占据欧美销量榜连续6周冠军。它由暴雪核心成员、曾担任《星际争霸》、《暗黑破坏神》和《魔兽争霸》等名作开发的Patrick Wyatt、Mike O'Brien、Jeff Strain三人带领的制作团队完成。我们惊喜的看到了他们专门为中国玩家制作的国风风格的游戏场景，包括古色古香的城镇、辉煌壮观的万里长城、颇具特色的水乡渔村等。在新闻发布会上，新浪正式对外公布了本作的中文名称——《激战online》。



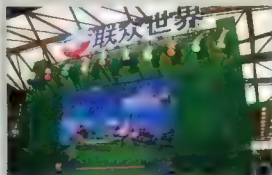
网禅·《SUN》

SUN首先给人的感觉相比《一骑当千》显得更加美丽，从细节看已经可以媲美以3D图形见长的FPS角色的造型，铠甲的质地与光泽，都是前所未有的。通过现场试玩，我们也只能体验游戏的战斗系统，从地形场景来看相比《一骑当千》更为复杂，这也显示出了精湛的图像技术。至于游戏宣传中由电影《指环王》配乐的爱德华·雅斯制作的音乐，在现场那种嘈杂的环境中根本无法欣赏。



联众·《GF大冒险》

联众从简单休闲游戏向大型图形化休闲游戏进军的第一作。这是一款秉承联众游戏一贯风格、清新绿色、趣味十足的高尔夫游戏。引入了MMORPG里的升级、装备概念，甚至场景都包括沙漠、外星等真正的高尔夫里绝对不会出现的场地，而非充满了“规则”、“赛季”之类的“专业体育游戏”。在ChinaJoy上，联众为玩家提供了这款游戏的试玩版本，而内测将于今年九月开始。



游戏蜗牛·《机甲世纪》

游戏蜗牛的展台别具一格，一辆形似大客车成为最特别的实景。这个神秘车厢是《机甲世纪》的发布演示厅。《机甲世纪》的好玩之处在于神奇的“机体组装系统”和“变形系统”的巧妙结合，使玩家不但可以更换身上的装备，还可以控制自身的结构，如“变形金刚”那样，自由DIY自己的形态。



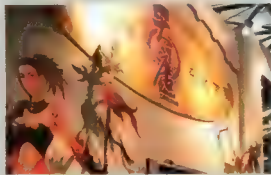
EA·《极速快感：全民公敌》

NFS系列是本次展会上EA产品中最受关注的。从目前资料看游戏将加强对抗性，为此一些新系统被引入。黑名单：在玩家进入非法街头赛时，必须向被顶头车手挑战，赢得尊重，并刷新黑名单。刑事犯罪记录：玩家需要以创记录的次数、街头挑战、摆脱警车追捕来建立刑事犯罪记录。目前游戏开发中的版本还不够稳定，在一些赛道场景中会出现连续错误，我们继续期待该作品在年底登场。



网易·《大唐》

网易秘密制作的民族特色武侠网游——《大唐》将于8月15日左右开始限量内测。在网易展台上，我们可以第一次试玩这款采用2.5D画面表现形式，同时具有众多创新特征的游戏。它将凭借对武侠文化的细腻体现，对抗欧美强势作品。



手机游戏未来可能将作为EA中国市场的重点。在本次展会上展示的手机作品只有《模拟人生II》，其游戏形式与PC版并没有太大分别，你控制着你的市民，并帮助他们实现人生愿望。在游戏中，你也可以与其他玩家一起探索定制市民，交换对象，交流思想或向朋友发短信息。正如EA的宣传语所言：“《模拟人生II》移动游戏给您的电话带来生命。”

EA·《世界足球锦标赛2006》

作为年度系列，本作新增加了经纪人模式，在15年职业生涯模式中，玩家将决定俱乐部的命运。你可以控制预算，管理教练组，决定战术阵容，或在崭新的全能球员转会市场上寻找潜在的未足足球明星。



EA·《劲爆美国职篮2006》

与FIFA一样NBA系列同样是年度系列作品，但从目前公布的资料看，NBA2006改进的内容并不多，似乎只是一些细节方面，整体游戏框架依然延续了前作的形式。至于视觉效果，以目前演示的PS2版，还不能确定其细节。

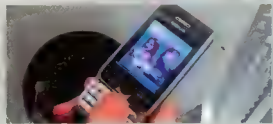


光通·《SOS》

在ChinaJoy的光通展台，光通通信与韩国ALEA公司正式签约大型多人在线休闲网游——《SOS》。《SOS》打破常规，一改单纯以对战取胜的模式，提出了对战+合作闯关的全新理念，倡导合作精神。当MMORPG大作日趋饱和的时候，更多有眼光的公司又把目标锁定于休闲风格的网络游戏。



EA·《模拟人生II》手机版



大制作之硬件篇

索尼·全力开动的影音娱乐

与索尼 PS2 中国版在市场上的低迷相反,本届展会上索尼以空前的布展阵容,形成了全场最具体验价值的展区。这一展区的核心,就是环形布置的 GT4 联机赛场。除了支持 HDTV 规格的大屏幕 16:9 平板电视之外,SONY 还特别为这款游戏的专设方向盘带来了专用支架和专用赛车座椅,把这个展示区变成了超豪华的街机厅!

除了 GT4 展区外,SONY 支持 HDTV 并附带电脑 VGA-DVI 接口的 19 寸 MFM-HT95 液晶电视,则成为它主要的家用游戏机显示设备,除了在自己的展台上供包括 EYE-TOY 摄像头游戏使用外,还成为美国艺电展台上的惟一显示设备。不过 PS2 通常的低分辨率输出,在液晶这种将最佳分辨率的显示设备上,表现效果只能说差强人意。



神游·“Touch! 中国”

预计于 7 月 23 日至 24 日在全国首发的 NDS 中国版 IDS,在本届展会上通过与 CGT 赛事的合作,在 CGT 赛场上也展开了热烈的宣传活动,神游小姐们人手一台 GBA SP 或 NDS 在现场展示或试玩,当然也引得过往的观众驻足观看或尝试。有趣的是,虽然 SONY 在自己的展台上并未展出 PSP,但现场也有一些“好事”的 PSP 玩家,拿着自己的 PSP 在神游小姐旁边“炫耀”……



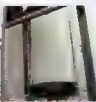
Saltek·“飞行武器”

电脑的游戏周边控制器厂家 Saltek 在国内最新的代理公司联瑞世纪,将 R440 方向盘及 X52 飞行武器控制系统也带到了展会现场。R440 在首届展会上成为网络赛车游戏《赛车》的控制设备,媒体表现不错,但与 GT4 的豪华车台相比逊色不少了。不过 X52 飞行武器控制系统就足以傲视全场,这款装备我们也曾详细介绍过,现场则在赛车及另外一家展商的展台上,与《太平洋飞行》一同展出。遗憾的是,这些展台上都缺乏对这款高性能飞行武器控制系统的针对性功能展示和讲解,一般人怕是不容易看懂这东西的玄妙之处了。



罗技·“不战而胜”

本次展会上最大的硬件赢家,恐怕当数“不战而胜”的罗技。罗技在本届 ChinaJoy2005 上并未直接参展,但是现场最热门的场景中都不乏 Logitech 的身影,除了英特尔“数字家庭”客厅主题区的 Momo 方向盘,CGT 赛场边罗技全系列游戏专用鼠标、手柄、方向盘产品实体展示台,还有就是最热门的 Sony 展台上 GT4 环形赛场的角之一“超级力反馈手柄”方向盘了。在家游展台的数字娱乐概念展示区,罗技笔记本便携摄像头、无线键盘、MX518 游戏鼠标及可应用于 PC 上的“超级力反馈手柄”方向盘,同样引起玩家极大的兴趣。



Xbox

现场惟一一台作为开发机展示用的 Xbox,出现在“big-World”MMOG 世界引擎的小展台前。



罗技

名声很大,但显然还处于“工程样品”阶段,不允许拍照。

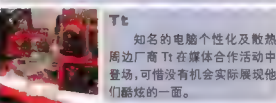
英特尔·数字家庭

作为 PC 核心技术的技术和产品供应商,英特尔在此次 ChinaJoy 展会上的参展,可以说是具有标志意义的。在其风头正盛的“数字家庭”产品应用理念之下,本届展会上英特尔展出了包括最新双核心至尊版的客厅主题区,以大屏幕等离子电视及卡在沙发茶几上的罗技 Momo 力反馈方向盘,展现了美国艺电《极品飞车:地下狂飙》的娱乐情景,当然还有第二显示器显示着最新双核心技术加之前超线程技术所呈现的 4 线程多任务负载指示。这一展示区是英特尔展台上最吸引人的一角。

移动游戏区,网络游戏区和单机游戏区是比较传统的展示方式,一遍一遍地笔记本电脑摆在展台上,运行的大多是休闲益智小游戏,但这种呈现方式很令人意识这是“无线”方式上网游。网络游戏区和单机游戏区使用技嘉的机箱,内部应该也是该品牌的主板,但在性能和功耗设计方面的展示也缺乏重点。

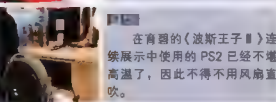
在英特尔与摩托罗拉、盛大合作推出“享乐 PDA”E680 主打手机娱乐功能后,这次展台上也特设了手机游戏区,不过现场并没有可实际操作的体验机,只是陈列了一些实体模型。此外,英特尔专为网吧管理应用推出的“英保通”网吧管理系统也有一个展区。

总体来说,英特尔展台上对于家庭应用情景的特点还缺乏强化,假如能以一个家庭建筑的剖面结构,来展现视听分享、家居无线网络等等主题,一定会给人以更深的印象,期待着下一次我们能感受到更精彩的英特尔。



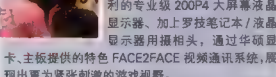
Tt

知名的电脑个性化及散热周边厂商 Tt 在媒体合作活动中登场,可惜没有机会实际展现他们酷炫的一面。



罗技

在育碧的《波斯王子》连续展示中使用的 PS2 已经不堪高温了,因此不得不用风扇直吹。



卡、主板提供的特色 FACE2FACE 视频通讯系统,展现出更为紧张刺激的游戏视野。

特别篇之大明星


话说 ChinaJoy 庙会, 啊不, ChinaJoy 展会, 无所不包, 各路明星也是纷至沓来, 引发一场场一浪接一浪的尖啸:

■杨千嬅: 网易·《梦幻西游》

7月22日, 网易公司《梦幻西游》的明星杨千嬅在ChinaJoy展会现场, 吸引了众多玩家的关注。她不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

杨千嬅在活动现场表示, 她非常喜欢这款游戏, 并且对《梦幻西游》的社区文化表示赞赏。她还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 梦幻西游明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 网易展台
■嘉宾阵容: 杨千嬅、梦幻西游官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快




■元华: 联梦在线·《龙魂》

虽然也曾作为香港电影“元彪”的替身, 但元华在联梦在线《龙魂》游戏中的表现, 却让他的人气更上一层楼。他在游戏中的精彩表现, 吸引了众多玩家的关注。

元华在活动现场表示, 他非常喜欢这款游戏, 并且对《龙魂》的故事情节表示赞赏。他还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 龙魂明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 联梦在线展台
■嘉宾阵容: 元华、龙魂官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快



■张韶涵: 九城·《快乐西游》

7月21日, ChinaJoy 九城展台, 张韶涵在《快乐西游》游戏中, 吸引了众多玩家的关注。她不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

张韶涵在活动现场表示, 她非常喜欢这款游戏, 并且对《快乐西游》的故事情节表示赞赏。她还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 快乐西游明星见面会
■活动时间: 7月21日
■活动地点: 九城展台
■嘉宾阵容: 张韶涵、快乐西游官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快




■张娜拉: 世纪天成·《洛奇》

7月22日, ChinaJoy 世纪天成展台, 张娜拉在《洛奇》游戏中, 吸引了众多玩家的关注。她不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

张娜拉在活动现场表示, 她非常喜欢这款游戏, 并且对《洛奇》的故事情节表示赞赏。她还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 洛奇明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 世纪天成展台
■嘉宾阵容: 张娜拉、洛奇官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快



■周星驰: 北之辰·《挑战》

7月21日, 北之辰公司《挑战》游戏中, 周星驰在活动现场, 吸引了众多玩家的关注。他不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

周星驰在活动现场表示, 他非常喜欢这款游戏, 并且对《挑战》的故事情节表示赞赏。他还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 挑战明星见面会
■活动时间: 7月21日
■活动地点: 北之辰展台
■嘉宾阵容: 周星驰、挑战官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快




■水木年华: 完美时空·《完美世界》

水木年华在完美时空《完美世界》游戏中, 吸引了众多玩家的关注。他们不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

水木年华在活动现场表示, 他们非常喜欢这款游戏, 并且对《完美世界》的故事情节表示赞赏。他们还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 完美世界明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 完美时空展台
■嘉宾阵容: 水木年华、完美世界官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快



■萧蔷: 游戏橘子·《无尽的任务II东方版》

7月22日, 游戏橘子公司《无尽的任务II东方版》游戏中, 萧蔷在活动现场, 吸引了众多玩家的关注。她不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

萧蔷在活动现场表示, 她非常喜欢这款游戏, 并且对《无尽的任务II东方版》的故事情节表示赞赏。她还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 无尽的任务II明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 游戏橘子展台
■嘉宾阵容: 萧蔷、无尽的任务II官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快

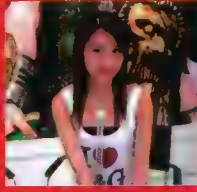


■梦洁: 盛大·《梦幻国度》

梦洁在盛大《梦幻国度》游戏中, 吸引了众多玩家的关注。她不仅在游戏展台前与玩家互动, 还在现场演唱了多首歌曲, 气氛热烈。

梦洁在活动现场表示, 她非常喜欢这款游戏, 并且对《梦幻国度》的故事情节表示赞赏。她还与现场的玩家们合影留念, 场面十分温馨。

■活动名称: 梦幻国度明星见面会
■活动时间: 7月22日
■活动地点: 盛大展台
■嘉宾阵容: 梦洁、梦幻国度官方人员
■现场互动: 签名、合影、游戏试玩
■现场氛围: 热烈、欢快



大场面之花絮篇

众·现场三大热点人群



盛大展台前总是一副战战兢兢的模样



张韶涵 现场人气王



有你的日子，是“爆”么的狂热

现场造型艺术



“牛”车 WOW 主题轿车



翱翔——最高的广告线



猫性——记者欢喜镜头中的方式



英雄美人——马里奥大叔与公主



未竟若渴——EA 现场招聘处



毛逆解成——大眼娃娃解聘

真特技



《快布西游》快布大舞台



《倚天2》古色古香



盛大将保卫进行到底



岁月回忆——真游戏墙



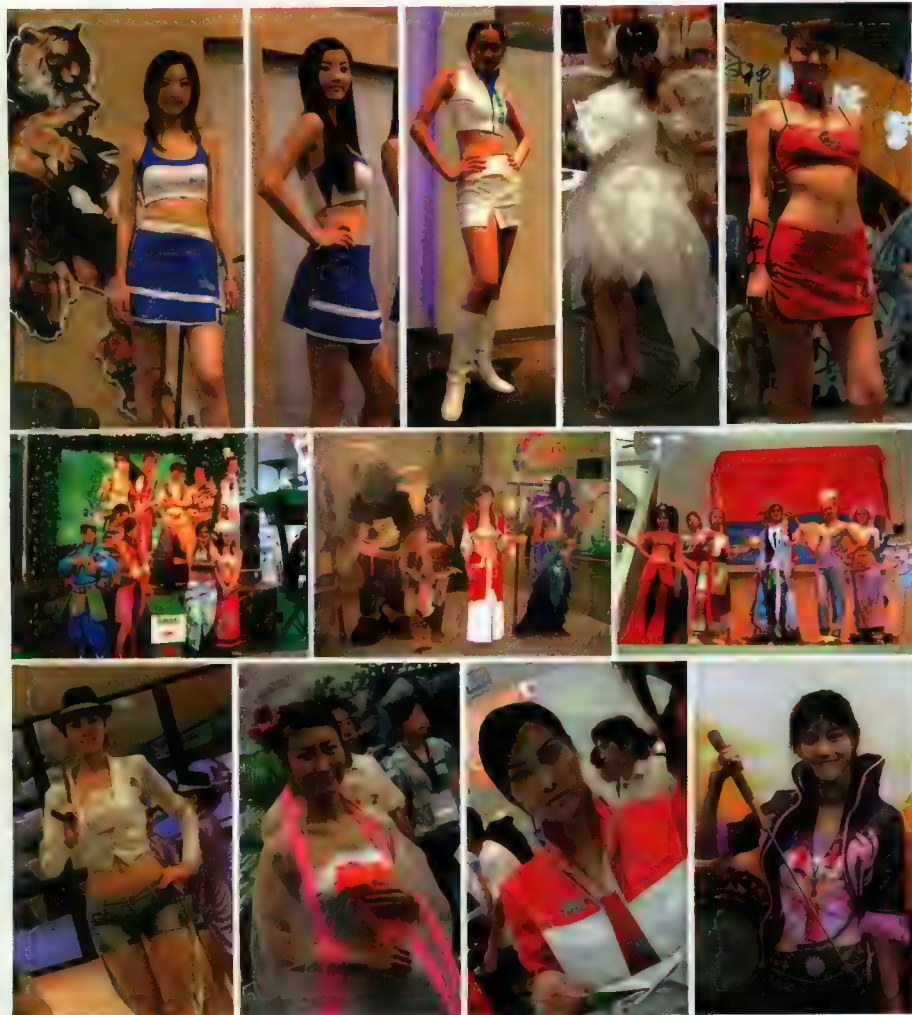
再见下届 Chinapop 公告牌 2005 年 7 月 28-29 日

饥渴篇



炎炎夏日，Nnnn……分格的现场音响，清凉的饮料绝对是必不可少的。展会现场设置有多处冰吧、水吧之类的饮料贩卖处，爱喝旁也在那场开设了专卖店，说起来还是大快餐品牌的生意最好。

大场面之 MM Show





家游记者团在行动



暗黑编辑部之上海篇





男孩的童话故事

文 / 绝望的孤独

管家是一只打着纯白色领结的黑色家猫，全身透着说不出的高贵气质，总是给人一种看破一切的感觉，讨厌的感觉，仿佛它才是真正的主人，虽然每当我打开门进到这屋中时，它都会微低下头，淡绿色的眼睛同时闪现出一种诡异的光芒，然后用更加诡异的声音问候我：“……”

梦之回廊

“欢迎回家，我的主人。”它总是用那讨厌的声音这样问候我的到来，它的名字叫“魔偶”，全称好像是“魔偶·皮优特”。

“哦，请在这里换鞋。”

“哦，请不要去碰那些花草。”……

它总是用近乎命令的口吻命令我，对于这些命令我必须遵从，就算不服气也只能消极地接受，哪怕它让我去死。毕竟它控制着我的一切，虽然我是名义上的主人……

我试着睁开眼睛，看不穿的黑暗笼罩着我的身体，我感觉到我是醒着的，似乎是飘浮在这黑暗中吧，是在做梦吗？已经分不清梦境和现实了，真想去永远停在梦里，因为这里有随心所欲的自由。

“在梦中真的可以随心所欲吗？”那黑猫突然从黑暗中蹿了出来，落在我躺在黑暗中的身体上，淡绿色的眼睛逼视过来，等待着我的回答。

我想用手推开它，却动不了，就像被控制了一样。这种事时常发生，所以我别无选择。“我想要的，梦幻甚至是游戏，这些都是自由的空间。”

“呵呵，你真这样认为吗？”黑猫冷笑着用利爪刮向我的脸……

我猛的睁开眼睛，自己正站在这回廊当中，黑猫尾随在身。

“主人，您还好吧？”它冷冷地说。

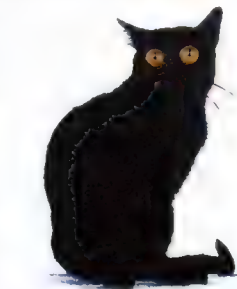
我并不理会它，回忆了一下刚刚的梦境，心想难道梦中并非是自由的？环视这条同样叫做梦的回廊，这里显然不能为所欲为，就算我把那黑猫一脚踢开，这里仍有黑色的石墙，黑色的天花板，黑色的木质地板束缚着我，可梦中会有什么束缚呢？我胡思乱想着……

那些被规定好的世界

“累了，我要去睡了。”我并不看那黑猫说到。

“您的卧室在四楼。”黑猫用那不带丝毫感情的声音答到，然后眼睛一黑，我便站在402室门前了，推开没有上锁的门，进到房中，回身把黑猫关在门外。

在脏脏的门廊上脱去鞋子，环视这宽敞的房间——我的卧室，窗子被帘子挡住，只有一丝光线，一张单人床竖放在那里，一些简单的家具陈列在其中，给人一种非常



熟悉的感觉。

刚想去试试那张的软垫，却听到类似浴室的门后传来哗哗的水声，我悄声走过去，耳朵贴在门上确认了一下，难道有小偷？我不禁想道。在房间中找寻了一下，没有可以当做武器的东西，想去叫那黑猫，房门却打不开，无奈我悄悄地将浴室门打开了一条缝，向里窥视了一下，好大的水雾……什么都看不清，我闪身进入其中。

天！我的卧室边竟然会有如此华丽的天然浴室！看到这个由泥土、温泉、开满火红色花朵的树木组成的浴室，“奇怪的建筑风格！浴室竟修得比房间还大……”我一边这么想着，一边向那个最大的浴池走去，透过水雾，看到池边的石台上放着一套日式的女生洗澡巾。这一位非同小可——难不成我的比卧室房间还大的天然浴池中会有一个穿校服服的日本女小僧在洗澡？顺眼望过去，险些喷鼻血——一个无比美丽的女孩正在池中嬉戏，她有如倾国倾城一样的红色双眸，如倾国倾城一样的淡蓝色短发，一样的脸庞，一样的身体……直接的说，她根本就和倾国倾城一模一样。

可她不是倾国倾城！不知为什么我深知这点。而且不知为什么，我的身体不由自主的动起来了，虽然这种事时有发生，但这也太是时候了吧……只见我把那衣服挂在一根树枝上，用手便便地抽了起来。

那女孩发现了异常，游了过来，“老公，是你吗？”她甜甜地叫了一声。

她有老公了？顿时一股莫名的失落占据了我的心，也使我失去了解解的机会——被发现了。

“老公，我就知道是你。”我一下呆住了，预期中的尖叫没有出现，她却甜甜地冒出这么一句。

我回头确认了一下周围是否还有别的人，却未发现，便又转过头来，疑惑地望着她。

她的脸微微泛红，拘束地扭动了一下身体，我才如梦初醒，迅速地转过身去，从背后把衣服放回石台上。



回到卧室中，快步走到衣橱边确认了一下，舒了口气，没有那该死的眼睛，总算放心下来。

“咳……”黑猫从阴暗的角落中走了出来，为了引起我的注意，它咳嗽了一声。我对此早已习以为常，仍是不要理睬它。

“动慢，小说这类事物也存在你所谓的自由吗？”黑猫用虚无的声音问道。

“那些被规定好的世界吗？”我仍是不看它。

“还有什么不是没有被规定好的呢？”黑猫用讥讽的语气反问到。

“比如梦，幻想游戏之类的吧。”我答道。

“你会明白的。”黑猫无声无息地离开了。

402 室中爱的升华

被规定好的世界？我回味着黑猫留下的话。难道我一直存在于一个被规定好的世界里吗？在这样的世界里怎么会有自由呢……

“老公，你还好吧？”一下回到现实之中，那女孩正用手在我眼前轻轻地搔着。看我有反应，她才松了口气。

“老公，你发什么呆呢？”她甜甜地问道。

“等……等一下，我好像不认识你呢？”头脑中的疑问终于提了出来，虽然有些失落的感觉，但被一个根本不认识的女孩称为“老公”这种让人摸不到头脑的问题，我却是一定要提出来的。

“你可以叫我‘梦’。”女孩并没有惊讶，这倒打消了猜错人的想法，可却更让我疑惑了。

“那么你为什么叫我‘老公’呢？”

女孩轻敲了一下我的头，脸又红了，害羞地说：“我是你的妻子，当然叫我老公。”

“天！不会吧，难道我丧失了记忆，在之前的一段时间里到了个无比美丽的妻子。”这是什么时候起的事？我一只手摸着微微有些发烫的额头问道。

“什么时候……”梦微低下头，脸更加红了。“自从我到这个世界上以来，就被规定好了——我是你的妻子。”梦抬起头，深情地望着我。

奇怪了？被规定好的？这句话一直在脑中回想着，这真是个好戏的世界，被规定好的世界，不过，我只能退却，就算不醒气，也只能消极地享受。

“好吧，你是我的妻子，那么你知道我的名字吗？”我突然问道。

“我应该称你为老公，就是这么定的。”呵呵，天啊……

“叫作‘爱’好啦，这样我便有新名字了。”不知为什么，顺口说出了眼前看过去的一句话。

“好吧，梦，你是我的妻子，那么你会爱我吗？”

“嗯”梦用力地点着头。

“嗯，我也会爱你的。”

无聊的每一天

梦从不出走我的卧室半步，她说自从出生以来就一直在这里了，她说我起来我对这屋子的依恋也只限于这间卧室，只是因为卧室中有我那丝毫不沾凡尘的妻子，这是我唯一的理由。

说实话这屋中真是有够无聊，只要我一踏出卧室的门，黑猫便会跟上来。然后无时无刻地跟在我身后，许多地方它都禁止我进入，早已习惯了它那诡异的语气，主人，如果你不想被反锁在房间中的话，就不要进去。这是在我想要进入卧室下面的302号客房时它这样说的。



说起来这种感觉，之前好像也曾经历过，那是在玩某个游戏吧。

真搞不懂所谓的RPG游戏竟然做得比网游还无聊，在这垃圾、BUG与盗版并存的世界里，从刚制作到玩家素质，没有一样不让人为之心痛，难怪中国的单机游戏会没落……而我现在却有同样的感觉。

还好有梦陪，有个可爱的妻子还真是不错，我不嫌烦。可这毫无内容的生活却让我一点也不开心，在这里埋葬那样多的时间是否有意义呢？我不知道，只是越来越厌烦这看似充实却无聊的生活了。

梦却丝毫不沾凡尘，任何世俗的事物都无法接近她。“只要你爱我并永远留在我的身边，我就满足了。”她总是这样对我说，语气中还是带着忧伤。

“你在担忧什么吗？”我不解地问。

“没什么……只是怕你会离开我……”她皱眉头，声音越来越小。

我拍拍她的肩，“我不会离开你的。”我说得很认真：

“这里是我的家，你是我的妻子，我不会离开的。”

梦却突然扑进我怀中，哽咽地哭起来……

梦为什么会哭呢？

我不知道……

被游戏玩的人

不知为何，我又身处于这熟悉的黑暗中了，这次是站着的，但仍是无法动弹，眼前的黑猫渐渐明显了起来，虽然没有光，却可以看清。

“那么您认为游戏中有所谓的自由吗？”黑猫边磨边地磨着爪子边问道。

“从某些方面来说算有吧。”脑中突然出现了“自由”这个词，便这样答到。

“呵呵……”黑猫轻笑了两声，“那么，我的主人，您觉得现在生活得自由吗？”

“你说呢？”我轻蔑地望向他问道。

“很显然不是，对吧。”黑猫脸上仍挂着那令人厌恶的微笑。“那么如果你告诉我你便是玩游戏的话，你还认为你之前的话是正确的吗？”

“破坏气氛的家伙。”我瞪了那黑猫一眼。

我当然知道这只是个游戏。但我却真的喜欢把这一切当作真实的。

“你们人类都这么喜欢自欺欺人吗？”黑猫反过来用轻蔑的眼光望着我。

“我靠，要你管！”

“我的主人，在这里，您想要什么我都可以给您，怎么样，您不是该感谢我吗？”

“说的也是。”我突然微笑着说：“真应该感谢你赐给我一个妻子。”

“但愿您没有喜欢上那虚拟的事物。”黑猫用嘲讽的语气说道。

“为什么不呢？”我仍是微笑着望着它。

“你们人类真是可笑，总是喜欢些虚拟的事物。”

“也许我是异类吧，也是因为有我这种人，你才有存在的价值吧。”我自嘲地苦笑了一下。

“呵呵，看来我们是被依存的呢。”黑猫也自嘲地笑了两声。

“但是我会打倒你的！”我坚定地说了。

“想要结束这个游戏？”黑猫有些惊讶。

“不！只是想换一个开始。”我直视着黑猫的眼睛说到。

“自不量力的家伙……”黑猫说着消失了。

说起来我一直是在玩这个游戏，一个很无聊的游戏，我留下的唯一原因便是梦。虽然是毫无意义的事情，可我却很沉迷，到底为什么呢？

难道我会爱上一个程序吗？虽然本须和秀树与小叽早已开了先河，可毕竟那是漫画啊。我到底在想什么东西，梦也许只是因为我程序才会那样对我吧，难道我被骗了吗？可恶，大概我是被这该死的游戏给玩了吧。

算了，我想那么多做什么，自己本就是那个OTAKU动漫狂热爱好者，喜欢混淆现实和虚拟，喜欢虚幻的事物沉迷于现实，又何必在乎那些无趣的东西，我是真心喜欢梦的，又何必想那么多……

可是这该死的游戏真的很让人接受，接受不了的话就改造成它好吧，当然在这之前我要先确定一件事，毕竟这是个童话，所以可能性很大。

永恒的心之融合

我真是败给这无聊的游戏了，连话都快说不了了，终日坐在床上发呆，黑猫根本不管理我，梦却越来越着急……

终于有一天，梦正趴在床前深情地望着我，却突然哭了起来，泪汪汪的大眼睛一眨一眨，颗颗大颗的泪珠从脸颊上滚落下来，梨花带雨，惹人怜爱。

“怎么了？”我轻轻地用手拭去她脸上的泪，轻声问道。

“停下吧，快，请停下吧！”梦突然大声说道。

“停下什么？”我无力地问道。

“离开吧，快，请离开吧！”梦有些惶恐不安，但仍坚持说下去。

我用手轻抚她的脸颊，“为什么？告诉我为什么？”

“梦用双手抓住我的手臂，把头依在我手上。”我不能再隐瞒下去了……“她那苍白的脸上又已挂了两行泪了。”这里并不是真实的世界，这里不是……这里……这里只是一个游戏的世界……”那知珍珠般晶莹的泪水又不断涌出来，真让人不忍心再看下去。而此时，一种甜美的感觉已在心中扩散开了。

“那又怎样？”我毫不在乎地说道。

“他们希望你永远沉迷在这里，这样大家才可以存在下去。”

“他们？”

“这游戏中的其他程序。”

“那么你呢？”

“我……也希望你留下来。”梦那美丽的脸上终于恢复了血色。我情不自禁地吻了她的额头一下。“可是……可是你一点也不快乐……”梦把头转向一边，斜视着无所谓的事物。“所以，请你离开这里吧！”她又转头转回来，认真地望着我。

“我离开的话，你会消失的。”

“那不重要……”梦无力地摇了摇头“不要管我……”

“不！你才是最重要的！”我突然将她拥入怀中，拥得紧紧地……

那件事已经确定了一——梦真是我爱的人。

玩转游戏 我才是上帝

“呵呵呵，真是感人呢。”梦轻翻了一下。我才意识到那黑猫又来了。

“还真是低估你了，竟然感化了一个程序。”黑猫嘲讽道。

“梦不只是一个程序！”我大声反驳道。

“可笑的人类，总是自欺欺人。”

“我真得很讨厌你！”我毫不避讳地直视着那黑猫。“这是你安静下来的时候了。”

“可笑的人类，不自欺欺人，还很不量力。”黑猫轻蔑地望着我。

我抱了抱梦的肩，献下走来到那只黑猫，一脚踢在它头上，黑猫扭扭转转摔到了墙上，又滚下来。梦动了是吗？“我轻笑着抓起黑猫颈项上的皮毛，将它提了起来。”被你逮了这么长时间，也该是你受惩罚的时候了。”

黑猫惊讶地望着我，却说不出话来。我将它提到那302号房间的门前，“好好反省一下吧！”说着将它一脚踢进了房间，然后将门反锁。

回到自己的卧室，梦也是惊讶地望着我。

“梦结束了。”我微笑着说道。

梦却显得很不安，她拉着我的双手不知如何是好地，说：“可是不对啊，如果大家都被打倒的话，这里应该会变成美丽和平的美好世界的。”

“没关系的，这样就好了。”我握紧她的手。

不知为什么，我感觉眼中有些暗流：大概地很期待那美好的世界吧，我却不能告诉我用修改器当掉了那黑猫的程序，那样她一定会害怕的，可我又不得不将那只黑猫一点教训，也只能如此了：谁让它自以为是的篡改代码，它终究是人类造出的事物，也终究要毁灭在人类手里。

游戏 玩的是艺术

虽然不知这无聊的游戏在通关后会有怎样的改变，但却真的不忍心看到梦那有些失落却仍强装笑颜的样子。于是，我决定完成这个游戏。

想来这个世界上无意义的事物实在太多了，从无意义的游戏，到无意义的人生，可人类却仍是毫无意义地进行着，大概就没有什么为什么吧。

记得之前看过的几段类似《魂斗罗》真人录象，或是魂斗罗连续开枪真人录象等等吧，那些很很BT的录象，那些很很传说中的达人玩出来的，绝对有艺术价值的东西。

也许会有许多人问，为什么这些人会在那么本就是毫无意义的事物上浪费那么多的时间去做那些更加毫无意义的事情，我当然可以反问人们，我们在人生旅途中发奋图强，拼个你死我活的，不是同样毫无意义吗？毕竟人生和 Game Over 没什么区别。但我却只会回答：“因为我们是玩家。”对，因为我们是玩家，就如同我们是一个活着的人一样，不管人生和游戏是否真的没有意义，我们都要将之进行下去，因为，我们有这个义务。

虽然游戏已经定义为“第九艺术”了，但真正将这艺



术演艺出来的不正是我们这些玩家吗？不管一款游戏是优秀还是，不管我们是不是很喜欢，最少也应该对那些制作游戏的人们同样热爱游戏的人们献出一点尊敬，所以拿出点职业精神吧，对于任何一款游戏，我们都应该将它玩完。

于是，我来到302号房间的门前，来结束那黑猫的生命。

发展的最终是毁灭

进到302号房间中，却没有见到那只黑猫，径直来到厨房墙上的洞口前，没有犹豫，钻了进去。

“你来了。”黑猫漂浮在空中，周围是那熟悉的黑暗。

“喂，我来了。”我直视着它的双目。

瞬间，那黑猫暴烈地膨胀开来，化作一只拥有锋利牙齿和锐利爪子的巨大黑猫，咆哮着站在我面前。

不知什么时候，手中多出一把闪着纯白光芒的圣剑，我还没看清是怎么回事，便被一爪击中胸口，飞出老远，鲜红色的液体从三道不等长的伤口中流出，只是未几，痛楚，跳起来猛得将剑刺向那黑猫，只看到一个大大的MISS浮现出来。

“真可惜，这里的一切都被我控制着，你是不可能战胜我的。”黑猫又一爪招来，我忙用剑抵住。

“总会有弱点的。”

“你太天真了！”黑猫将粗大的尾巴扫过来，我一把抓住它，用力将其斩断，只听见惨叫一声，便不动了，我忙冲过去在他身上又砍了两剑，它尾巴慢慢长好了，再次向我扑过来。

“那便是你的弱点吧。”我轻笑一声，黑猫不声不响了，只是又将尾巴扫过来……

几次，黑猫倒下了，趴在那里喘着粗气。

“怎么啦？这样就不行了？照理说你应该会变身吧。”我咧着嘴。

周围的黑暗突然变红，黑猫身上也闪烁起红色的光芒来，慢慢化作一个巨大的球体，撞了过来，根本就无法抵挡，我再次飞了出去。

“可笑的人类，我可是完美的，以你的力量怎么可能击败我！”球体中传来黑猫那虚无的声音来。

“完美？完美的东西真的存在吗？”我用手背拭去嘴角的血。

“呵，这里可是游戏的世界，完美自然是存在的。”

“虚空的完美……”

“可笑的人类，你敢说你玩游戏不是为了追求完美吗？”

“我追求完美，但愿你！我奋力站起来，猛地会将剑向那球体，剑身触及球面的瞬间，流纹地划开了。“连摩擦力都没有，也堪称完美吗？”

“……谁说要有摩擦力才是完美？”

“那又是谁说球体才是完美的？谁说漂浮在空中就是完美的？哼！根本就没有人定义过完美！”

“……不！不可能！不可能！我应该是完美的才对……我可以变，可以进化成最完美的……可以……”那球体开始膨胀，又瞬间缩小，不断地变换着形状，横冲直撞。最终，在一声巨响中，它炸开了。

任由这暴烈之风吹拂着我的脸颊，缓缓地落回到302号房间的地板上，刚才的爆炸把房间中的黑暗驱的一干二净，一切事物都放出耀眼的光芒来。

终于结束了。

被束缚着的自由

“被你打败了……”猛地转过身去，看到那黑猫又变回来原来的样子了，只是现在它是半透明的，漂浮在空中，大概是灵魂吧。

“早说过你会打败我的……”说起来好像是它自爆的吧……我心想。

“你死了吗？”我问。

“死？那倒不会，只是以后不会再出现了。”

不知为什么，心中有种莫名的空虚，这是每当我结束一件事物时都会有的。

“以后你仍可留在这里，我不会再来束缚你了，以后有什么事，就去找你那位美丽的妻子吧。”黑猫的身体开始变淡。

“等等，你曾问我还什么是没有按规定好的，现在我可以回答你了。”

“哦，是吗？那是什么？”

“我想过了，梦是会受潜意识影响的，而且随时都可能醒来，幻想是会受人思想中的边框框束的束缚，游戏也就不用了，而且这些都是不真实的。”我叹了口气，“真正没有按规定好的，应该是未来的命运吧。虽然要自己去开拓，但自由本就是相对的。”

“呵呵，你终究是找到了。”黑猫苦笑了一声，“只可惜我们是没有命运的。”

“不！你们的命运是和我在一起的。”我将手张开放在胸前表示我的诚意。

“呵呵，是吗？那你该醒了。”黑猫慢慢隐去了。

我们因为现实中的种种不快，现实的完美，现实的束缚而投向游戏的世界，可这里不仍是我没有想象的吗？而逃离着快乐完美自由的天堂，应该是我们那美好的未来吧。看来我也应该好好把握一下自己的命运了。

尾声

“老公，你又在发呆了。”不觉间已走了自己的卧室，梦又惊醒了我的思想。“老公，快看这里变得多么美丽呀。”

是啊，顺着梦的手指望去，这里中的所有黑暗都已不见了踪影，取而代之的是无数鲜花、绿草和耀眼的光芒，美丽极了。

“老公……你要走了吗？”梦的眼中又有些黯淡。

我扶住她的双肩，“早说过，这里是我家，我是不会离开的。”当然以后没有像之前那么长的时间陪在梦身边了，但我却绝不会离开。

看到梦又开心地笑了起来，我便轻轻地抚摩着在她的唇上……

“老公，早点回来哦。”

“嗯，那么我出门了。”

我们的魔兽世界

文 / 半岛铁盒



卡卡说：“这群人真丢我们的脸。”
我说：“对。”
他说：“我的治疗能力肯定比他们强。”
我问：“是吗？”
他说：“你别忘了，我在YC的学习成绩是全年第一名。”
我说：“那又怎样。”
他自信地说：“分数代表一切。”

学院

勿庸置疑，YC魔法学院是一所很有名气的学院。按照校长的话来说，这所学院不但在人类王国极其有名，而且在兽人和暗夜精灵那里也有很高的声誉，甚至连亡灵这样卑贱的种族里也有不少家伙知道YC，所以我满心期待，一脸憧憬。想毕业之后，我就是个名人了。

以后，我才明白，亡灵之所以会知道YC，原因是许多战役都曾经是YC的学生。可当时无知的我只会念叨着“今天我以YC为荣，明天YC以我为荣”的白痴句子。

其实，按照我的资质，遭遇那无比严格的面试，是根本无法进这所学院的，最后挤进去全是因为我和血法师大人的关系——如果那也算是“关系”的话；具体说来，我有一个邻居，名字叫卡卡，卡卡的父亲有一个朋友，这个朋友的表妹的恋人的舅舅曾在战场上救过血法师一命，虽然之间的关系比较牵强，但我和邻居卡卡依旧得以用一些装备作为交换，获得了血法师推荐入学的条子。事成后，我便和卡卡开始在YC的学习了，以成为一个优秀的牧师为目标而努力。

学习的过程让我认识到了梦与现实的落差。

上课时，当我开始思考牧师在战场上，应该是个什么样角色的实际问题时，正在为幻想中的美姿暗自

窃喜之时，导师会带着无比纯洁的笑容对我说：“尼克同学，请你站起来，回到灵魂先。”于是，我很听话地站起来了，自然的，所有人都看着我，我很不好意思地低下头。思考着该摆个什么表情才能掩盖自己的尴尬，就这样思考了很久。

正当我想出好动作开开心心，导师又问我：“你能把我刚才说的东西再述一遍吗？”

我说：“不能。”因为刚才我在思考摆什么表情的表情，所以情况是我继续思考怎么掩盖尴尬的表情的表情，如此恶性循环不已。

我们的主要任务是背咒语，导师常说考试时咒语占了绝大部分的内容，背熟咒语是很有用的。当然单单背熟咒语也是不够的，你还得在数学、物理和化学上捞点分数，这样才能给你的毕业考试通过打上化学票。

接着，我们背着数学，算着数学，套着物理公式，摆弄着化学器材。

每期是仅有的“一节实践课上，我们也全部端坐，看导师把一只猪召唤出来，然后她把双手放在胸口，念起唧唧呱呱的咒语，随即扬起她的手，猪就灰飞烟灭了。然后她向我们说：考试时如果有这么一幅组图，题目问你里面的人用的是什么魔法，你要答巫婆，一定要记住，这道分数很高。

我突然发现，来这里不是学怎么去做一个牧师的，而是来考得分数的。

导师总是希望我们把分数提高到一个无法提高的满分高度，可总有些无法做到，她很生气地骂他们，把音调的尖锐调到最高，被骂的叫尼克的孩子——我，只得低着头看着自己的手指在抽搐。至于我的好朋友卡卡，他是一个很优秀的孩子，学习成绩年级第一，他常常受到

老师的表扬，称他是“同学的好榜样，老师的好帮手。”

同时，导师总喜欢跟我说：“你不认真听课，以后准备去要饭吧。”

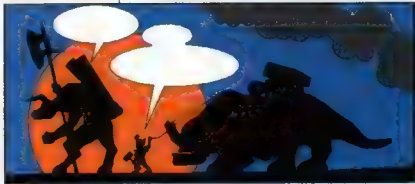
我想，要饭，这也许是一个不错的SOLO职业。其实，我早就习惯一个人爬到屋顶，望着操场上一群家伙为抢一个球而拼命，我会看不到他们的乐趣，只得把目光从那些人身上转移，盯住永远看不到尽头的蓝天，望着飞的动物在云端自由翱翔，看到眼瞎了，合上，像个死人一样躺在那里，一动不动地沉溺。

战争

战争的消息似地传到我们校园里，满校园的喇叭都在宣传战争的正义性，慷慨激昂、涕泪纵横。

联盟的最高领袖——大法师阁下，先是发表声明，称亡灵在大规模培育强大杀伤性的冰龙，说这样会有碍世界和平，命令亡灵禁止这一活动，否则将采取强硬措施用武力解决问题。亡灵的死亡骑士没有承认。而兽人的领袖——先知，说要对此一事件做全方位的公正调查，亡灵欣然接受，最后调查结果称亡灵的的确有密谋的计划。死亡骑士还是不承认。可大法师依旧联合先知对亡灵发动进攻。

学院里还是和往常一样，你漫着学习的气氛，这



令我们的导师十分高兴。我想他独不高兴的是我的表现。我总是在上他的课时睡觉，打着响亮的呼噜，流着泛溢的口水。这的确让他非常恼火，可越恼火我就越把打呼噜打得的更响，口水流得更泛溢。

又是一次实践课，导师自认很有新意地把召唤出来的动物改造成小兽，然后问我们用的是什么魔法。虽然我认为这毫无新意，可同学们依旧看得拍手叫好，他们或许认为，看到飞的东西是件很牛的事情。但这群只会踢球的人全然不晓得，经常坐在屋顶的我，时常会观看对脚踢羊的英姿。这无疑是其魔力的，最重要的是它不会被导师的魔法击败掉。

突然间，卡卡举起了他的手，站起来问道：“导师，我能不能学这个魔法？”我必须承认，卡卡的表情让所有人看起来都是非常的真心无邪。

导师说：“现在还不能，你魔法值还不够。”

卡卡说：“什么时候能？”

导师说：“我看你的资质，需要三年。”

卡卡说：“那么久？”

导师说：“你的资质很好，所以只要三年，而其他人都需要的时间更长，你已经算是幸运的。”我想我在导师的课里大约需要一年的时间。但事实上，我和卡卡一样，都是在资质不够的情况下，靠着血法师的条子进来的。

导师问卡卡：“你为什么会有这个想法？”

卡卡相当自豪地说道：“因为现在在打仗，我要上前线为国捐躯。”

导师很开心，拍拍卡卡的肩膀，转过头对我们说：“各位同学，让我们为卡卡同学鼓掌吧，好好向他学习这种崇高的爱国品质！”

在如潮的掌声中，我想，为什么我要向一个不珍惜生命的去学习。

这一刻，卡卡的脸色似田里熟透的番茄。

课后，我正准备爬到屋顶去睡觉，卡卡却拉住了我，一脸的幸福，我很惊讶，料想自己现在和很多人都没什么关系，包括卡卡。

他说：“尼克，你知道今天是什么日子吗？”

我想起些什么，但仍旧说道：“不知道。”

卡卡试图勾起我的回忆，说：“我们每年都在这一天一起玩的。记起来吗？”

我说：“噢，是吗？对不起我实在不知道。”说完我头也不回地跑开了。卡卡在我身后的表情可以忽略不计，我也不想现在在为什么喜欢暗恋卡卡，实际上，他却不怎么知道我。他还是和过去一样喜欢我倾诉，但他却怎么都找不到我。我想他有点伤心。

其实这天是我们的生日，很奇怪的，我们居然在不同的娘胎里同一天降生，作为邻居，我们每年的生日都一起过，可我想，今年会破例了。

大选

人类和兽人渐渐取得战争的劣势。因为没有冰虎的亡灵是不可能战胜我们的强大部队的。战争进行到第二个年头，四年一度的领袖大选开始。竞选者是现任领袖大法师安东尼奥和新参选的圣骑士柏拉了。

我对大法师的印象不怎么好，不想把我那张选票给他，不过对于人类的圣骑士，身为精灵的我对他知之甚少，如果竞选的是血法师，我想我会毫不犹豫地票投给大法师。之所以这样，是血法师的那张条子，才把我引进YC这个狗日的地方的，我对他恨恨无比。

圣骑士怒斥大法师对世界和平所带来的不安定影响，提出和平解决冲突问题的建议，在国内问题上，



他提出现行的教育体制需要改革，不要用素质教育的幌子去搞应试教育，不要为毕业而上课，为学分而读书。于是，我决定把选票要投在他头上。

我兴致勃勃地跑到投票站的投票机前，然后惊讶地发现，这台投票机上只有一个竞选人可以选择，那就是大法师。起初我以为机器故障，便换了台试试，可看了投票站的所有投票机后，我突然想起一件事，圣骑士是人类的，而大法师是精灵族的。一个尖耳朵的精灵牧师——也是精灵族的。当然，我可以换一个投票站继续支持圣骑士，可毕竟要再找一个投票站是件比较麻烦的事儿，而且也许所有的精灵投票站都只有一个选项。

事实证明我没有徒劳地再去找其他的投票站是正确的选择。精灵族全部把选票投给了大法师，而人族把选票全投给了圣骑士。最终决定权落在了以山丘之王为首的矮人族手中。我也开始对领袖选举失去兴趣，毕竟我一个人的选票根本改变不了什么，更可怕的是，我连改变它的权力都没有。我依旧躺在屋顶上，任由安静地睡着睡意。

当我醒过来的时候，突然发现卡卡坐在我身旁，我见他在盯着我，用着一如既往的眼神，只觉得很亲切。

见我醒来后，说：“尼克，你觉得这次选举谁会赢？”

在没有任何铺垫的情况下问出这个问题，让我措手不及，顿时哑口无言。

卡卡自顾自说道：“我觉得吧，大法师还是比较有希望的。”

我说：“为什么？”

他说：“因为山丘之王对大法师的依赖更多一些。”

我说：“怎么说？”

卡卡说：“解雇光环使得山丘有着更多的锤子可以去雇佣人，没有大法师，山丘只是个普通步兵。”

我说：“难道没有体力的山丘之王还能拿锤子砸人？”

他瞧了瞧我，说：“的确，圣骑士的圣光也很重要，他可以辅助山丘恢复体力。但你要明白，山丘可以带个血瓶。”



我继续反驳：“那如果大法师挂了，山丘不没戏，你也得明白，大法师在战场上也是很脆弱的，很容易挂掉的。”

他平静地说：“大法师也可以带血瓶。”

我说：“你怎么不带个血瓶。”

结果正如卡卡想的那样，山丘之王的矮人族把选票投给了大法师。可我想，为什么山丘之王不会想着去带个魔法瓶。

毕业

战争开始时，失落的神庙晴空万里；战争结束时，失落的神庙飘起鹅毛大雪。

大法师的继任，催化了战争的进程。人族联军终于于失落的神庙彻底降服了死亡骑士以及他的亡灵军队。

时间的脚步犹如加了邪恶光环的狂轰乱炸鬼，快得令人来不及停歇。转眼间，毕业考试就快来了。

在很多人眼里，我是个毕业不久的家伙；而卡卡却正相反，能够以一个很优异的成绩毕业，然后获得一份薪水很高的工作，但现实却让我咋舌，我和卡卡获得同一份工作，享受着同样的高薪。

考试之前，我们入学时帮我们联络血法师的“舅舅”说他可以从出题者那里买进试卷试题给我们——我和卡卡。我们的父母得知后，明白“舅舅”现在很缺钱用，于是帮我们买到了这份试卷。我想，那么多YC魔法学院的辛辛苦苦读书的是什么，只不过是这份毕业考试的试卷罢了。

于是，我不用要考了。

至于卡卡，他完全能够在不要作弊的情况下获得好成绩，但他这样的人是追求完美的，他还是来买了试卷，和我一样获得了一个他认为比自己考更好的分数。

带着许多人嫉妒或是感戴的眼光，我和卡卡被分配到人类联盟第八部队，去过军旅生涯。我很开心，自己可以离开这个狗日的YC魔法学院了。

我们入伍后不久，和平的局面被一只食尸鬼搅乱了局，据说有天晚上，一只食尸鬼跑到人类坟地吃掉了两个人的尸体。然后第二天大法师又发表演讲，称食尸鬼的这一举动是蓄意的，对于世界和平进程是种严重的挑衅。

形势再度紧张，我和卡卡所在的军队把神秘圣地和兵营驻扎到亡灵的荒凉地中，军队名称也变成狗口的“人类联盟驻不死亡灵第三部队”。驻扎的地方叫做“扭扭的牧场”。我们联盟军表面占有极大的地盘，可只有在那里呆过的人才知道，这个牧场确实够扭曲的。每天都会有一两个步兵外出巡逻，每次返回回来时，他们变成两具骷髅，人就献祭。于是，没人再去过巡了。可问题还是，你还是会看到骷髅牧场的景象，接连不断；与此同时，我们惊异地发现牧场上到处都是动物的血迹；却怎么都找不到尸体。

许多平民骂起大法师，他怎么会派我们到这种鬼地方来。

对于目前骷髅的威胁，卡卡似乎总是不以为然。每当我们聊起骷髅是如何如何恐怖的时候，他便自信满满地说：“不用怕，牧师是骷髅的天敌，只要我手一挥，骷髅就灰飞烟灭。”

大家说：“好，那你找机会给我们露一手。”

卡卡拍拍胸脯，说：“五天后再我们看看吧。”

我悄悄问卡卡：“为什么你等五天后再？”

他笑着说：“你记得两年多以前导师的话吗？”



我说：“导师的话很多，忘了。”

卡卡说：“那时，他在实践课上表演驱散魔法后，我曾询问他我能不能学这个魔法，他说我当时魔法值还不够，三年后魔法够就可以了。”

我问：“和五年后又有什么关系？”

卡卡说：“五年后恰巧满这三年整。”

我又问：“你怎么记这么清楚？”

卡卡说：“那天是我和你的生日，尼克。”

我觉得我的资质应该和卡卡一样，所以五年后我也可以使用驱散魔法。

接下来的四天，一切风平浪静，骷髅没有再出来作怪。

我把此情况称之为“暴风雨前的平静”，卡卡满不在乎，一脸写满兴奋，依旧说：“管他什么暴风雨，手一挥，就灰飞烟灭。”

生日

第五天，晴空万里，到“扭曲的牧场”以来，我第一次看到如此不扭曲的天气，这点从众人的开心程度可以看出。

卡卡说：“老天真给我们面子。”

我回道：“生日快乐。”

卡卡说：“你也是。”

我说：“我们今天要好好玩。”

卡卡说：“所以我们去踢球吧。”

我说：“我踢不来怎么办？”

卡卡说：“不要紧，你可以守门。”

于是我答应做守门员。

和我们一起踢球的自然是步兵，步兵们都是些淳朴的可爱人，他们远没有精灵族人勾心斗角的心计。觉得心情好的时候，乐呵呵地笑，灿烂得像今天的阳光。

踢完球，我和卡卡坐在草地上，看着夕阳在天边和云影近乎完美的辉映，阳光的红晕从远方很自然的渐渐淡下来，空中的飞行生物整齐地排在一起，发出悦耳的声音。我从未觉得夕阳如此美丽，十分陶醉。

我说：“今天将会是快乐的一天。”

卡卡说：“嗯。”

我笑着说：“前几年没和你一起过，真不好意思。”

卡卡说：“没关系。我了解你当时心情不好。”

我说：“我喜欢做你的朋友。”

卡卡说：“谢谢。”

卡卡又说：“我们躺在草地上睡会儿吧，然后回去吃饭，好吗？”

我说：“好。”

但我们没有吃上晚饭，因为傍晚时分，

灵部队对我们基地发动了突袭。

我第一次亲眼看见死亡骑士阿尔萨斯，他红着眼，皱着眉，眉头紧锁，不可一世的歪着头，有点颓废，有点孤傲，他骑在羊骷髅上，手持猩红的利剑，锈迹斑斑，不禁让人敬畏。

整个战况表面看起来应该是一边倒。食尸鬼的数量和质量明显不敌步兵，可实际上是瘦弱的食尸鬼比穿盔甲的步兵们更有战斗力。而且步兵们即将将破败死一只食尸鬼之时，死亡骑士向它丢了一个死亡缠绕，半死不活的食尸鬼又生龙活虎了。更可怕的是，死掉的尸体，很快被身后的亡灵巫师们变成骷髅。一时间，此消彼长。

我们的战友——群牧师，在步兵身后为他们疗伤，丝毫不见效果。

我们的战友——群牧师，在步兵身后为他们疗伤，丝毫不见效果。

我说：“对。”

他说：“我的治疗能力肯定比他们强。”

我问：“是吗？”

他说：“你别忘了，我在YC的学习成绩是全年级第一。”

我说：“那又怎样。”

他自信地说：“分数代表一切。”

可到目前为止，我和卡卡都在看戏，全然忘记我们应该做什么。毕竟，我们第一次打仗。

有人向我们叫道：“你们两个在干吗？！”

我转过头，原来是埃尔在叫我，他是我们牧师的头头。

只见他帅气地一挥手，骷髅们就灰飞烟灭了。这景象不禁让我和卡卡激动万分。卡卡拉着我的手跑过去，满脸兴奋。埃尔命令道：“你们马上用驱散魔法驱散那些可恶的骷髅，快！”

我学着样子，双手放胸口，嘴里念叨着早已滚瓜烂熟的咒语，然后像埃尔一样帅气地一挥。卡卡显得过于亢奋，竟然大吼起来：“骷髅们，你们散去！”

可我们的目标——骷髅依旧完好无损地站在那里歇斯。

卡卡不知所措地说：“不，不会吧，都对啊，哪里错了，三年时间到了，没错啊……”我们杵在原地。

埃尔怒道：“混帐，你们在干什么，使魔法竟然不运气！”

我说：“使魔法还要运气？”

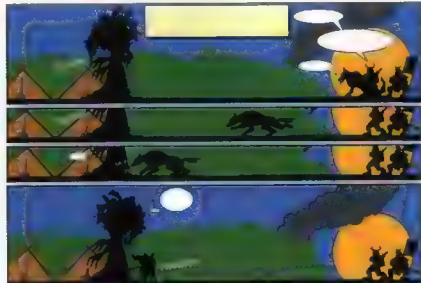
埃尔说：“废话！”

卡卡恢复过来，说：“怎么运？”

埃尔说：“混帐，你们导师怎么教你们的？”

我解释道：“他只教我们怎么通过考试。”

埃尔更怒，说：“狗日的考试！”



卡卡问：“现在怎么办？”

一只骷髅冲过来对埃尔砍了一刀，这刀印恰似一弯月亮，颇有艺术性，可鲜血直流显然不具有艺术性。埃尔随即一挥，让那骷髅转圈消失，继续说：“好吧，我现在教你们，你们快学……”话到这里，埃尔已经四脚朝天，他的身体失去重心，倒了下去，头藏在一块石头上，石头的本色面目全非，变得鲜红。我看了看埃尔的脸，扭曲的真相“扭曲的牧场”，他就这么活生生的死在我面前。

此刻，一只食尸鬼朝我扑过来，我头很晕，没有任何去反应的欲望。我没有力气，被卡卡轻易地拖倒在地上，幸好头没像埃尔那样碰到石头，我的身体瘫在软绵绵的草地上，头仰着天。视线中又浮现出熟悉的蓝天白云，可却有点昏暗。

又一只食尸鬼迅速地咬住我的手臂，我眼一花，好像晕过去了。又好还用手去使劲敲它的头，手上粘乎乎的，不知道是它的血还是我的。我大约听到卡卡的惨叫，料想自己也已经死了，还依稀看到大法师和血法师随着一道光从天而降，血法师的袍子在风中摇摆，不停地来回，难以停歇……

梦中，我看到了卡卡的笑容，他拉着我的手，我们围着篝火在跳舞，卡卡的脸因为喝酒而通红，他兴奋地大声唱：

我留着陪你

最后的距离

是你的侧脸在我的怀里

你慢慢睡去

我睡不着

泪水在眼眶里

决了堤

醒来之后，我失去了左臂，而卡卡死了。卡卡达成了当年为国捐躯的愿望，我不知道该不该为他高兴。

因为光荣的挂彩，我被授予勇气勋章，并得到足以在下辈子里混吃等死的抚恤金。然后，我应邀去YC学院作报告——以一个英雄的名义。本来是不想去的我，但却不知为何还是答应了。我端坐在大礼堂的主席台上，我的旁边是过去教我的导师。底下，数千名学生以各种目光注视着我，对失去的左臂的我抱以崇敬同情可传是或赞赏。

在一段冗长的介绍之后，我开始发言。

我说：“如果你是一个YC学院的好学生，那么你将失去生命；如果你是一个YC学院的坏学生，那么你将失去左臂；如果你糟糕到因为不能毕业而去要饭，那么你就什么也不会失去。”

看着人们惊讶的眼睛，我想：这世界真逗。■



南北朝

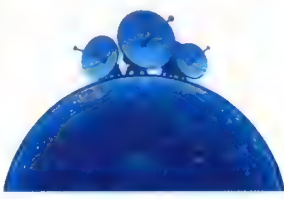
文 / 钟爱华

暑假从上海回到北京，一打开QQ，就看见学校里“魔”友们一叠声的召唤：“快上线快上线，战场系统开了，一起去挣功名啊！”唉！我何尝不想去一区服务器，和公会的兄弟们并肩战斗呢？可这北京网通线路，接到一区服务器去，那就是一个死啊！

不管怎么说，和兄弟们约定是不能爽约的，我硬着头皮联上了写着红字四位数字PIN值的上海一区，好不容易进去，简直就是“震荡射击”一般，取封信用了七分钟（效率赶超中国邮政了），飞十字路口的时候，正遭遇联盟进攻，赶紧下了飞龙。接着就是愣在那里十分钟不动，好不容易走了几帧，终于让我看见了“释放灵魂”的字样……

记得当年刚开始玩大陆最早的网游KOK（万王之王）的时候，根本就听说什么分区服务器。当然，后来也分了上海和北京两块，那是为了减小数据传输的物理距离，北方玩家即便去上海服务器，速度也是可以接受的。

再后来玩《大海战》，玩《魔剑》，服务器也不分什么电信、网通，天南海北的全国玩家都能在一起。不知道《魔兽世界》国内开始内测的时候用的是哪家的端口，反正我跑起来还算顺畅，可如今，中国电信和中国网通给我们的“魔兽世界”搞了个划江而治，水火不容，看来这两家的恩怨，比联盟和部落还要来得厉害。要说再卡卡的服务器也都玩过，可没见过这么卡的。当初咱也是玩过美服的，好歹那是越洋作战，加上美帝国主义的封锁，卡点也是可以理解的。可从北京连到上海的延迟，居然是中国连到美国的五倍，我就不明白了，同样是生活在一个中国的俩公司，连通的速度咋就相差那么远呢？（上面这句话请用东北话，范伟风格阅读，谢谢）



原国家拆分电信和网通，是为了反垄断，促进竞争，使得服务更好。如今拆也拆了，可这好好的一个中国互联网成了南北朝，对于玩家来说也没啥，罢了，大不了咱在北京二区再重新开始，再练小号。可前些天看到了另一条消息，就更让人郁闷了。截至2004年底，我国几大电信运营企业的光缆线路总长度已达360万公里，以上光缆线路（还不包括设备）总投资约需1298亿元。而目前我国的光纤利用率仅约10%，仅此一项大约有1168亿元的资产被闲置（三峡工程到现在累计完成投资才1116亿元），在很多地区，地下平行埋设六七趟光缆线路的状况十分常见，仅陇海铁路沿线就布设了电信、网通、移动、联通、铁道、广电等企业的光缆，至少在七条以上。

乖乖，不愧是信息高速公路，都上七车道了！要不下怎么说咱有钱呢。不过说清楚，这七条车道中间要是“双车道”，想并线呢？南北朝是轻的，什么时候给你来个“七国争霸”，那才叫热闹哩。■

贪吃的游戏

文 / 白色月亮

我有个不知是优点还是缺点的毛病，什么东西都舍不得扔。不管是旧书里夹的一片树叶，还是当年老师之命摘抄的各种“名人名言”，甚至无论颜色还是款式都不适合再穿的裙子，都像宝贝一样装在箱子里。无聊时一件件拿出来清点，感觉空气中都充满了樟脑丸的气味，甜而稳妥，像记得分明的快乐；甜而怅惘，像忘却了的忧伤。

近日翻出一个古董，诺基亚3210，是大学毕业时买的，当年也算时髦的玩意儿，找工作必备利器之一。但后来出差，发现飞机上坐我左边的一位老大爷也拿出同一款机型和别人说得挺起劲，总觉得有点刺心。我还年轻，得跟上时代潮流吧……于是它被无情地压入箱底，至今。

插入SIM卡，充电，开机，我看到那熟悉的单色画面，看到那熟悉的开机语“知是常乐”。保留在主机上的电话号码有很多已经中断联系，短信箱里还有未来得及发出已找不到收件人的草稿信息……嘿嘿~心爱的《贪吃蛇》还在等待着被我按下“继续”，喂它，直到一步九回肠呢。

我一直疑心我喜欢这个游戏只是因为它名字里有个“吃”字而已，凡是跟吃有关的事物往往都会激起我莫名其妙的热情。比如看《机器猫》时老盯着叮当的铜锣烧掉口水；看《西游

记》时老惦记着孙悟空吃一口扔一个的蟠桃；就连读到刘绍棠写的艰难时期为糊口做的榆钱饭，也觉得其中定有无可替代的美味滋味。

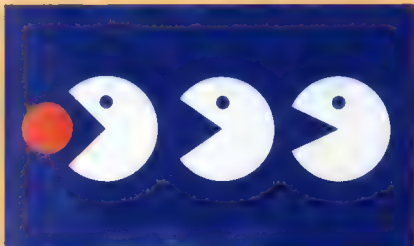
这也就不能理解为什么《魔兽世界》正式测试后，我一个21级不到的小人物，就把烹饪练到了225点，并同时把钓鱼也练到了225点，成天威逼公会里的人给我去弄各种菜谱，好让我做出诸如“油炸蜥蜴尾”、“宽心海电鳗”之类耸人听闻的美味。这里严重感谢九城的翻译人员，他们将这些菜肴的主配料翻译为“辣椒”。

这难道不是对我这样爱吃辣的人最大的鼓励吗？至于食客们——他们没有得选择，我做的东西不仅可以补充能量，还能在一定时间内增加人物属性，不吃辣也得捏着鼻子往嘴里塞。

但为什么没有几个网络游戏设置了厨师这个职业呢？难道做饭是一项很

上不得台面的工作吗？设计师们往往羞羞答答地将烹饪作为一项选修技能，玩家做出来的东西还必须有所用途，不然就是奢侈而空虚的浪费。而我的理想，不仅是做出像《魔兽世界》里那种除了“吃我”这个说明以外没有任何附加功能的食物，而且是做出能砸死怪物的比萨饼、能醉晕敌人的酒酿汤圆、能表达爱意的浓情巧克力……

其实我要说的是，“民以食为天”放到哪里都是颠扑不破的真理。美食和厨师，在游戏里应该得到比现在更为重要的地位。对女孩子来说，与此相关的游戏有其先天的吸引力——这种吸引力与所谓华丽的画风、唯美的人设、温馨的对白毫无关系。■



一个拒绝 WOW 的人

文/丁力

何谓“WOW”? NQS! 这根本就不是一个问题。

这个人见人爱,人爱人,人玩人狂的东东就象那年的 SARS 一样席卷神州大地三山五岳——请原谅我有些刻薄也许并不恰当的比喻。同时,在这小小寰球的一个角落,我冷静地,坚定地对自己说:“WOW 表白自己的感受,‘我也可以说不!’”

自从打这玩意儿在北美上市以后,数不清的华夏儿女使出浑身解数,削尖脑袋地想在北美的服务器上露一小脸,看看那些署名“Dragon”等等的带有浓厚中华乡土气息的大号就知道咱们中国人的热情有多高。而到了国内开始内测的时候,热情更是高涨 40 度象那黄河的水天上来滔滔不绝绵绵不休,凡是能够摸到帐号的根本就是玩家中的翘楚,神人中的神人。

按说那时候我冷眼旁观看着世界,你动他动我自岿然不动还是情有可原的,咱能耐不大,本事没有,当然无法获得这稀世之珍限量推出的帐号,但

后来公测之后全国各地服务器如星星之火立马燎原天南海北无处不在,各地私服更是叠伏已久蠢蠢欲动见势极妙瞬间揭竿而起的大好情形下,我居然还不上手就有些过不去了。

A 友闻之惊叫:连 WOW 都不玩,我……我要重鄙视你!”

B 君满面狐疑:“莫非你的电脑不动?不升级乎!”

小 C 笑曰:“难道是惧内么?老婆要拿电脑泡泡堂,被逼无奈吧?”

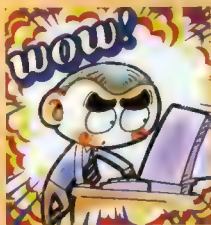
老 D 叹一口气:“一个曾经号称博览群书,最具游戏精神的人就这样离我们而去了。”而且,我试图解释自己为何不玩 WOW 的理由时,完全没有人理解我的言辞,究其原因,无它,诸君都在艾泽拉斯世界里奋战呢。

时间过得很快,轰轰烈烈的公测也结束了,运营公司在网络上昭示天下:“在南海镇、在荆棘谷……你们,在以充满激情的方式来表达各自对 WOW 的热爱……勇士们,让我们和艾泽拉斯世界一起好好休息一下,为了整装待发!更为迎接波澜壮阔的新篇章,谱写伟大的史诗!”

此刻的我,一个完全没有鄙视 WOW 意思的我,一个电脑配置于去年跑《半条命 II》打开所有特效依旧流畅无比的我,一个家里有着两部

台式电脑外加一台笔记本电脑但是绝对只有一位内人的我,可以趁此良机对艾泽拉斯世界万里长征刚走了一小步暂时只是仅仅休息片刻的诸君袒露我的胸襟了:“我只是这半年来需要准备职称考试需要装修新买的豪宅需要应付单位的上级考核需要买东做东需要接送孩子需要学车需要出差需要……”还有大理由的,但是我没时间说了,我还得为‘保持先进性教育’写些心得体会,于是我写了,“我们要像向求恩同志一样,做一个高尚的人,一个纯粹的人,一个有道德的人,一个脱离了低级趣味的人,一个有益于人民的人……”可就是这么一点芝麻绿豆宝贝无比的时间,还是有人来打岔。办公室资历最高的大帅拿着当日晚报走近我,指着口版开腔了:

“这个人不留爱不留……是什么东西?”



徘徊在两个 世界的我

文/路人甲

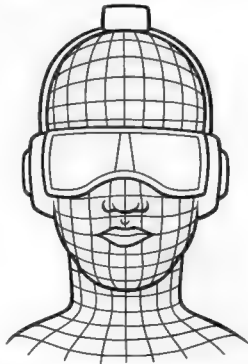
我已经记不清我是何时沉溺网游之中了,但当我进入其间,我发现,自己的喜怒哀乐居

姑且不论网游的虚拟世界,不属于一种建立在物质世界之上,寄生于精神世界之中的第三类世界,但我至少可以肯定,我绝对已经沉溺其中了。慢着!先别忙着拿某教授的网络理论来分析我……我不是为了追寻华丽稀有的装备,不是为了追求 N 位数的等级,只是潜意识中在寻找一个真的自我,一个在现实中迷失、彷徨、被丢弃的自我。

心理学中讲,人的性格决定命运,但人有伪装自己性格的本能,你生性内向,但你会当了推销员,你就不得不任人面前变得能言善辩;你生性外向,但你坐进了机关,你就得谨小慎微、沉默是金。

心理学中也讲,无论你怎么伪装掩饰自己,当你独处时,或者当你在一个自认为“安全”的环境中,人都会打开外壳,卸下面具,回归真我。

但在现实中,这样“回归真我”的机会越来越少。即便在家庭里,出于种种考虑,你甚至也要对爱人、亲人做出伪装的面孔。自杀是当今世界的一大社会问题,比率在逐年上升,我想,这大概就是人们无法找到真我的结果,在现实中背弃真我,越走越远,最终无法承受生命之重,走向生命终点,在那个静密的世界里,回归了真我。



然会自然流露,不会因为一官半职而卑躬屈膝,不会因为一点生命的工资而战战兢兢,不用为了身边人的期望,而选择一条违背自己意愿的发展道路,背负着许许多多的无奈之重……进入网游,我可以找到真我,无论是少言寡语或是喋喋不休,无论是行侠仗义或是作奸犯科,都是真我体现。

有人说网游世界是一个垃圾场,什么样的人都有:人妖、骗子、PK 狂人,恃强凌弱,脏话满天飞等等,但我想,这都是平日里无法在人们面前表露的一面,是一种对现实压力的变向发泄。人性的善与恶、美与丑都是可以理解的,世界本不完善,只不过现实中太多的虚伪,造就了一个“看上去很美”的“完美世界”。

“精神垃圾”,“电子海洛因”……无所谓,我乐在其中,我在其中释放,我在其中找回自我,我甚至想不透,沉溺于网游,与那些为了财富和权力奋斗终身的芸芸众生又有什么区别?人们为现实中的种种烦恼加上“上进”、“自强”等光环,却要对这虚拟世界加以指责,这可能也是一种发泄吧!现实改变不了的,就把对现实的无奈转成对虚拟世界的无名之火,某些网游批判者追逐着现实世界里的利益,对虚拟世界的偏见深入骨髓,这又何尝不是另一种不可救药的痴迷呢! ■

传奇的绝唱

——著名游戏制作室的最后一作

对于那些游戏、那些人物，我一直不敢动笔。岂止不敢动笔，我甚至不敢回忆，不敢搜索。有时，我怀疑我们是否真正地存在过。现实是这样的残酷，过往那些带给我们快乐的东西和美好的时光都离我们而去了。GAMES WESTWOOD……Bullfrog 这些曾经熠熠生辉的金字招牌如今早已蒙上一层厚厚的灰尘，我们怎能忽视那些精彩、那些感动，为了忘却的怀念，那么，干脆让回忆永远定格吧。我任思绪痛痛了直腰，总是神，轻轻敲打着键盘，一个又一个画面浮现，一个又一个故事……

文/苹果熟了



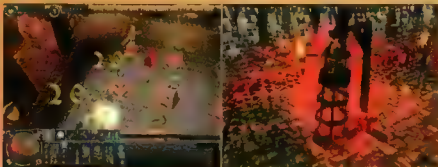
邪恶之手，无力回天

牛蛙 (Bullfrog)

《地下城守护者III》 (Dungeon Keeper III)

准确的说，这是一个半成品游戏，由于牛蛙的夭折，它永远不会变成最终的成品。

1997年，牛蛙的《地下城守护者》推出，博得满堂喝彩，一贯追求标新立异的牛蛙赋予了它一系列极富生命力的创意设计。它的出色之处在于采用了《魔兽争霸》和《Doom》双引擎设计，游戏主角以一种高高在上的邪恶之手形式出现，独特的“即时战略+动作”的游戏类型让人耳目一新。随后的二代作品同样大获成功，所以，接下来三代的开发也就顺理成章提上日程。2000年初，EA的“地下城守护者”官方网站公布了最新消



息，虽然其时游戏还处于策划阶段，但从公布的资料可以看出，在这部作品中，游戏将不完全局限于黑暗的地下，也会将战场延伸到“阳光普照的地方”。除此之外，网站还放出了一段简短的动画。但到了8月，玩家们就很惊讶地看到公告：牛蛙决定放弃三代作品开发，将注意力转至他们认为前景更好的PS2领域。公告的最后，他们略带伤感地说：“对于地城迷而言，这是一个令人沮丧的消息，但生活依旧得继续。说不定，我们将会在适当的时候重新回来。”可是，这个“合适的时候”至今依然没有到来。

提到牛蛙的遗憾，不能不提到 Peter Molyneux 这个人，当年供职于牛蛙时，他那充满想象力的全新创意和策划使公司一鸣惊人，牛蛙旗下著名的“暴力辛迪加”、“主题”、“地下城守护者”系列许多就是由他一手打造的。也许是看到牛蛙气数已尽，不甘心寄人篱下的 Peter 于1999年断然离开，另起炉灶建立了 Lionhead Studios (狮头工作室)，现在看来，这应该就是牛蛙由盛及衰的拐点。

Peter 和“狮头”在2001年推出了他们的第一款游戏产品——《黑与白》(Black & White)，这个妙不可言的作品也代表了 Peter 天才创意的延续。目前，它的续作《黑与白II》也上市在即。所以，玩家们对牛蛙的谢幕似乎并不伤心，他们可能觉得，只要 Peter Molyneux 继续推出作品，那么“牛蛙精神”便实际并没有终结。(因《地下城守护者II》没有开发画面，所以本文中使用的是《地下城守护者II》相关图片)



对不起, 我们不会做网游 WESTWOOD 《银河战将》(Earth & Beyond)

大家可能都认为WESTWOOD的最后作品是2003年发售的《命令与征服之将军 绝命时刻》(Command & Conquer Generals Zero Hour), 实则不然。2002年9月2日上市的《银河战将》(Earth & Beyond)才是他们最后的游戏作品。它也是WESTWOOD唯一的网游作品, 在2004年9月22日正式停止运营。

曾经显赫一时的WESTWOOD, 从赌城拉斯维加斯的一间普通家用车库起步, 近20年开发出超过100款各种类型的游戏, 《命令与征服》、《红色警戒》、《沙丘》、《凯兰迪亚传奇》系列都是玩家耳熟能详的大作, 曾几何时, 在RTS独步天下的时代, WESTWOOD一度如日中天。

2002年9月2日, 由WESTWOOD耗时四年设计的MMORPG——《银河战将》由EA正式推出, 这是一款可以让玩家扮演星际舰队规模, 在茫茫宇宙之间进行探索、贸易与作战的游戏。游戏的时间是公元23世纪, 刚刚经历过浩劫的人类分裂成了三个派系: 武士军团 progen、商人公会 terran 和科学社团 yenquan, 共存于乱世。玩家进入游戏后, 可选择派系, 设定角色属性, 不同派系有各自的技能体系发展。游戏最大的特点是角色的经验值不仅可以靠完成任务取得, 而且可以与其他角色进行经验值买卖交易。此外, 游戏吸引之处还包括提供了九种飞船基本设计方案, 加上允许玩家自己设计喷漆和装饰, 能够打造出千姿百态的特色飞船。宇宙浩瀚无边, 玩家可以探索的领域在理论上也是无穷无尽的……

这一切, 让游戏在各方面都“看上去很美”。而且, 当时“WESTWOOD 出品, 必属佳作”的调子也被玩家们深信不疑, 所以, 《银河战将》自起就还是很受受欢迎的。但很快, 它的弊端逐渐显露: 对电脑配置要求过高, 占用空间过大, 星际旅行重复单调, 作战非常简单等等。而WESTWOOD此时也遇到了发展中的麻烦, 游戏运营中急需解决的bug被一再拖延甚至忽视。终于, 《银河战将》在一片抱怨声中结束了它的运营, 管理团队伤心地说: “《银河战将》在度过了两年多令人疯狂的星际冒险之旅后, EA为了更好的聚集未来游戏的开发, 正式决定结束这款游戏的运营。我们希望玩家们喜欢《银河战将》一样, 支持EA未来出品的其他网络游戏。”

这个时候我们发现, EA已经不属于用只字片语提及游戏的开发者WESTWOOD了。

无人继承的遗产 黑岛 (Black Isle) 《狮心王: 十字军遗产》(Lionheart: Legacy of the Crusader)

在《辐射》一半成功之后, “黑岛”成为欧美顶级RPG制作的代名词, 但随着RPG的衰落, 黑岛工作室也渐渐陷入困境, 被称为“奇幻版辐射”的《狮心王》在推出前, 被普遍认为是黑岛的“救命之作”。《狮心王: 十字军遗产》依旧采用了源自《辐射》系列的S.P.E.C.I.A.L.系统, 但其剧本编排不是取材于“D&D”的战役设定, 而是黑岛原创的故事情节。在第三次十字军东征中, 狮心王理应为一次神秘的仪式而导致了巨变发生, 大量的魔鬼和怪物出现在地球上。从此, 天下大乱。主人公在此时介入这个世界。

严格来说, 《狮心王: 十字军遗产》并非黑岛的作品, 而是由Reflexive负责具体制作的外包项目。所以发行时没有经过严格的检验, 甚至可以说只是个半成品。游戏源文件中包含大量实际上根本没用到的脚本、对白和地图, 显然是因为没有足够的制作时间被迫废弃的部分。实际游戏中也可以明显感觉到, 游戏第一章的容量和质量, 与后面几个章节相比, 完全不可同日而语。所以游戏的失败简直是必然的。但是让玩家和业界没有预料到的是, 这款令黑岛蒙羞的游戏竟成了其解散前的最后遗作。

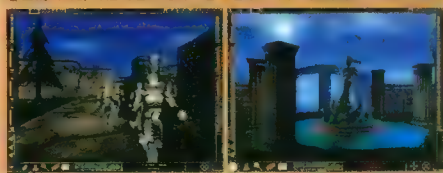
最后说一些题外话。在日薄西山的时候, 黑岛前后又设置了三款内部项目。这三款游戏分别是“杰斐逊”、“杰克森”和“范布伦”。计划则是其中最受关注的一个项目。根据黑岛前雇员透露的只言片语, 以及各种相关图片来看, 这款游戏事实上就是《辐射III》。除了没有获得官方承认以外, 黑岛很早就开始着手开发这款游戏应该是无可争议的事实, 但是由于各种外部原因, 而制作人员又被不断抽调补充到其他项目, 所以这个项目迟迟走上正轨。有意思的是, 在今年的E3前后, 关于《辐射III》可能正在秘密开发的流言甚嚣尘上, 真让人难辨真假。



成也巫术, 败也巫术 Sir-tech 《巫术IV》(Wizardry IV)

与同为三大经典角色扮演游戏的“魔法门”系列、“创世纪”系列相比, 许多国内玩家对“巫术”系列的了解并不算多, 除了台湾省曾经发售过一款作品外, 内地一直没有正式引进和引进过该系列的游戏。2001年11月, 《巫术VIII》正式上市。在“巫术”系列的光环下的这款游戏被一直看好, 各大游戏媒体给出的评分也很高。但是, 这一切都未能阻止开发公司Sir-tech日后的黯然收场, 该游戏也成为其最后的辉煌。

《巫术VIII》是一款保守的、古典的角色扮演游戏, 故事线索承接前作。在严格遵守AD&D规则的同时, 开发者试图让玩家在游戏世界中尽情发挥自己的个性, 游戏中有15种不同的职业及特性, 包括十字军战士、暗黑十字军战士以及炼金术士等等, 你需要了解每种人物的个性及其独一无二的专业能力才能去组织好骁勇善战的团队。这是Sir-tech第一次采用3D技术开发游戏, 以今天的眼光来看, 画面的质量乏善可陈, 远远谈不上出色。不过开发公司的诚意还是不容置疑的, 比如, 他们重金礼聘了著名音乐人凯文·曼特赫尔和爱恩·克瑞



一同为游戏制作场面宏大卓尔不凡的主题曲。

1994年发售的《巫术VI》被业界公认为是很完美的作品。为什么《巫术VII》却让Sir-tech最终走向灭亡呢?因为这个从486时代就起飞的系列在制作中向来信奉慢工出细活的制作品理念,时隔七年才发售续作,这在迅猛发展的游戏业简直是不可思议,漫长的开发周期使得Sir-tech自身和苦苦等待的发行商备受摧残,也为其日后的倒闭埋下了伏笔——说得直白一点,原来钟情于“巫术”的玩家可能都已经在七年里完全接受不了新的游戏形式,对这位老爷爷不再有眷恋之情了。Sir-tech和《巫术VII》给游戏制作公司带来的最大教训是,不能只看重游戏的制作质量而忽视时代的进步,忽视不断变化的市场。



从创世纪到世界末日

Origin

《创世纪IV: Ultima IX: Ascension》

EA可说是游戏界最大的资本玩家和“品牌杀手”,经自其手收购和死于其手中的游戏制作小组随便数数,就有一大堆了,Origin就是其中最著名的一员。

“创世纪”系列是Origin的镇山之宝。从1980年开始,Origin开发出《创世纪》的第一个版本,在二十年的时间内他们陆续推出了《创世纪》1-9集,加上《网络创世纪》,这一系列作品构成了“创世纪”庞大的世界。1999年,该系列发售了第九作,Origin喊出了要打败《暗黑破坏神II》的口号,现在看来是极其不智和有些可笑的。Origin当时考虑到前作《创世纪VI》改动过大,造成老玩家无所适从,所以新作游戏就重新回归到了七代之前的老路上,不过根据当时技术的发展,游戏也顺应潮流选择了高品质的3D化画面,剧情中引人瞩目的设计是A-vatar和Guardian的最后决战,这也是开发小组为了最终了结这个系列的特别思路。从游戏的整体效果和玩家的游戏感受来看,《创世纪IX》只能算是一个中规中矩之作,Origin和他们的老板EA也已经明白,时代的进步让“创世纪”系列不再是玩家的首选了,传奇到了该结束的时候了。



值得一提的是,Origin的创始人——理查德·加里奥特和罗伯特·加里奥特两兄弟——在Origin系统被EA收购后,又开始了自己新的“创世纪”,在韩国人的支持下,他们创办了一家新的游戏公司,这便是如今在网游领域风头正盛的大型游戏企业NCSoft。



浩浩穹苍的天才

Troika

《吸血鬼:千年隐藏之血族》(Vampire: The Masquerade Bloodlines)

七年前,成名于《辐射》的三驾马车——Cain,Anderson和Boyersky三位著名游戏制作人组建Troika公司,崭新的、颇具先锋气质的Troika被公认为是RPG独立开发团队中的领军公司。可是,在Troika的短暂历史路上,这家公司最终只完成了三款已为绝响的游戏:2001年的奇幻风格扮演游戏《奥秘:蒸汽与魔法》,2003年的基于“龙与地下城”规则的《灰魔:邪恶元素神座》,以及2004年的混合第一人称射击与角色扮演游戏类型的《吸血鬼:千年隐藏之血族》。

《吸血鬼:千年隐藏之血族》曾是笔者在去年最期待的作品之一。在这

个游戏中,Troika利用《半条命II》的Source引擎,但遗憾的是画面、动作、射击等都很难看,虽然任务丰富但完成任务的过程大多是几乎毫无乐趣的蹑脚斗和射击。只有生动的表情大致保持了《半条命II》的水准。

Troika的三款“大作”没有一款能带来足够利润回报给资金匮乏的Troika,俗语有云,钱不是万能的,没有钱却是万万不能的,2005年初,几位Troika的创始人向Gamespot等网站发出共同签名的邮件,宣布Troika关闭。Cain在告别词中悲伤地说,“像之前的听说到的流言一样,Troika解雇了所有的雇员,并且关闭了公司,因为我们没有剩余的资金开发任何新的项目。”



英雄不再无敌

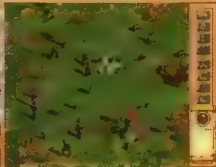
New World Computing

《魔法门英雄无敌IV》(Heroes of Might and Magic IV)



1996年,3DO公司斥资1300万美元收购了以开发《魔法门》和《魔法门英雄无敌》系列而名声大噪的New World Computing,这笔买卖在当时被称为“天作之合”,双方的资源具有一定的互补性,这次收购也的确成就了3DO公司数年的好光景。《魔法门》和它的衍生系列《魔法门英雄无敌》将RPG和SLG紧密结合,同时取得巨大的辉煌,分别在六代和三代发展到无与伦比的巅峰。接下来,3DO加快了赚钱的步伐,2000年,3DO一下子发行了四款名为《英雄无敌历代记》的垃圾作品,遭到玩家的痛斥。公司的财务报告却显示,2000年上半年公司净亏损高达2630万美元。

为了挽救“魔法门”覆灭的命运,摆脱经营上的困境,《魔法门英雄无敌IV》成为3DO和New World Computing的最后救命稻草。平心而论,《魔法门英雄无敌IV》相对于前作,还是有一些突出的改进:画面解析度、军队指挥系统、英雄的新技能、英雄直接参战等等。但是,由于三代已经将2D发展到极致,改为3D模式的《魔法门英雄无敌IV》又让大多数玩家无法接受,因此它并没有能够畅销于欧洲。2003年,每况愈下的3DO终于倒闭,育碧以“收破烂的价格”——130万美元的价格获得了“魔法门英雄无敌”系列的开发权,并证实《魔法门英雄无敌V》将会由俄罗斯游戏开发商Nival Interactive公司制作推出,New World Computing的“英雄无敌”时代宣告结束。



最后的冒险，解不开的谜 Cryo 亚特兰蒂斯III新世界 (Atlantis3: The New World)

可能很多朋友并不记得著名的《沙丘》是 Cryo 开发的游戏，因为中国玩家熟知 Cryo 这家法国的老牌游戏公司多半是因为《亚特兰蒂斯II 失落的帝国》以汉化版进入中国。游戏以一个西藏年轻喇嘛为引子，来讲述历经古代世界三个大陆不同文明的奇幻旅程。它足足 6CD 的容量是让大家直观的知道了什么叫作“巨作”，在从前冒险解谜游戏处于发展的高潮阶段时，“亚特兰蒂斯”系列是其中最具有个性的经典大作之一。

总部设在巴黎的 Cryo 成立于 1992 年，天性浪漫的法国人将他们的艺术气质也带到了出品的游戏中。《魔戒》(Ring)、《浮士德》(Faust)、《心魔》(Devil inside，等等作品充斥着华丽高雅的情调。1996 年，原本将开发重点放在家用机上的 Cryo 决定把目光投向 PC Game 领域，《亚特兰蒂斯》就是这个战略转折的开头，他们也因此开始走红。

2001 年出品的《亚特兰蒂斯III 新世界》在发售之前吊足了大众的胃口，让人们对其期望甚高。与前两代作品不同的是，这一次游戏的故事并不是发生在远古或遥远的未来，而是发生在距离我们真实生活并不遥远的公元 2020 年。游戏以一次偶然的车祸事件开头，以法国某著名女影星为原型的女主角驾车高速奔驰在沙漠里，突然，路旁窜出一只羚羊。为躲避这不太速之客，美女只得猛打方向盘，连车失控而撞向路边大石。强烈的撞击让主角顿时晕了过去，待其苏醒之后，发现已被被好心的沙漠部落居民救助。在与救命恩人的交谈中，她了解到周边地区最近发生的许多怪事，这些事件的背后似乎隐藏着不为人知的大阴谋。

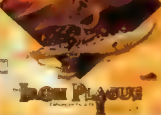
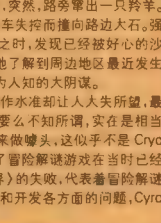
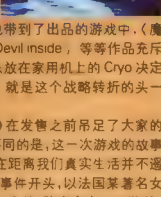
故事情节的确很吸引玩家，但是游戏制作水准却让人大失所望，最关键的是游戏中设置的谜题要么太复杂，要么不知所云，实在是相当失败。游戏缺乏新的创意，而要靠美女明星来噱头，这似乎不是 Cryo 这种公司的本意，这实际上从一个侧面反映了冒险解谜游戏在当时已经逐渐陷入困境的事实。《亚特兰蒂斯III 新世界》的失败，代表着冒险解谜游戏在玩家心目中的失势，这以后由于财务和开发各方面的问题，Cryo 在内忧外患中也逐渐走向了自我的终点。



死于瘟疫 Cavedog 横扫千军：钢铁瘟疫 Total Annihilation: Kingdoms - The Iron Plague

1997 年的电脑游戏史是专为《横扫千军》而书写的。它创造过前所未有的神话，Cavedog 的这款作品上市第一周就登上 TOP 100 的第一把交椅，两年过去，仍排在前十名的位置。《横扫千军》是一款代表着 RTS 由 2D 时代全面转入 3D 时代的华丽作品，其与众不同的平衡设计和操控设计让人印象深刻。其后这个系列又推出了一系列相关资料片。

但是，在成功之后，Cavedog 的主创人员 Chris Taylor 离开了。失去了灵魂人物的



续作完全丧失了原作的精髓。当创意枯竭之时，制作出来的游戏已经无法给人们带来快乐，作为“横扫千军”系列，也是制作组 Cavedog 的最后一击，《横扫千军 钢铁瘟疫》其实不能称为前作的续集，因为它和前者的故事以及系统完全没有联系。游戏第一个缺陷就是对电脑配置的高要求，导致很多玩家根本无法流畅运行游戏，其次就是改良的资源管理系统非常失败，玩家往往会被逼无奈，仅仅注重能源的收集，然后简单地生产出千军万马去“横扫”对方，加上视角控制方面的拙劣表现，导致游戏的彻底失败。

2000 年初，GT Interactive 宣布将关闭公司的内部开发组 Cavedog Studios。此言一出，业界哗然，然而这个决定并非突如其来，Cavedog 在几个月之前就露出难以为继的迹象了，他们刚刚取消了包括《阿门 觉醒》在内的数个开发计划，原因只有一个，那就是母公司 GT Interactive 决定撤销这个不赚钱的制作组。虽然人们还对 Cavedog 的未来抱以有限期望，但 GT Interactive 最终还是没能给他们起死回生的奇迹。年中，Cavedog 在他们的网页上公布了关门大吉的消息，简短的声明中除了为玩家多年来的支持表示感谢之外，在结尾还不忘给他们的游戏最后一次做广告：“在短时间内，我们的产品将仍然在商店中出售，但时间不会很长。所以请尽情地享受游戏吧。”

事实上，Cavedog 一生中只有《横扫千军》这一部作品，即便这样，但这也足够辉煌了。

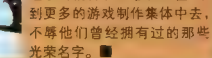
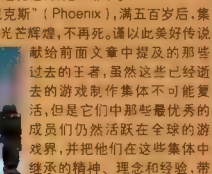
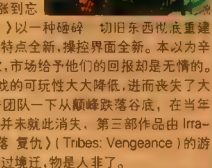
在寂寂中灭亡 Dynamix 绝唱作品：部落II (Tribes 2)

1998 年岁末，Sierra 推出了两款大受欢迎的游戏，一部是日后红极一时的《半条命》，另一部就是《部落》。《部落》属于第一人称射击模式，它大胆的尝试在于将单人模式大大简化，而完全强化了网络对战的模式。事实证明，以组队模式进行了网络多人对战是一种开拓性的创新。这个当时非常前卫的设计具有让人折服的市场洞察力。而这时，《Quake II》和《虚幻》都还未曾出现。

有了这次的成功，《部落》制作组 Dynamix 热情高涨——确切的说，是高涨到忘乎所以，于是在 2001 年，续作《部落 II》以一种硬碰硬 一切东西彻底重建的姿态出现，引擎全新，故事全新，动作特点全新，操作界面全新。本以为辛勤的努力可以换来更大的成果，而这次，市场给予他们的回报却是无情的。由于设计上许多缺陷和漏洞导致游戏的可玩性大大降低，进而丧失了大量玩家和潜在的用户群，Dynamix 制作团队一下从巅峰跌落谷底，在当年就被 Sierra 解散。不过，《部落》系列并未就此消失。第三部作品由 Irrational Games 公司于去年推出，名为《部落 复仇》(Tribes: Vengeance) 的游戏看上去还有之前前作的影子，只是时过境迁，物是人非了。

传说中，天方国古有神鸟名“菲尼克斯”(Phoenix)，满五百岁后，集香木自焚，复从死灰中更生，从此更加光芒辉煌，不再死。谨以此美好传说

献给前面文面文章中提及的那些逝去的王者，虽然这些已经逝去的游戏制作集体不可能复活，但是它们中那些最优秀的成员们仍然活跃在全球的游戏界，并把他们在这些集体中继承的精神、理念和经验，带到更多的游戏制作集体中去，不辜负他们曾经拥有过的那些光荣名字。■



危机

游戏世界九大毁灭性灾难



有一首歌中唱道“如果有一天，世界已改变，当沧海都已成桑田……”，我们暂且不管歌曲中后面将会唱些什么，只把这一句改成“如果有一天，世界已改变，四季万物都已不见……”，那么我们所要面临的将会是那样的情景呢？不用说，大家都能想到，那就是世界的毁灭消亡。乍听起来，这似乎是遥不可及，危言耸听，但是随着手指头敲一敲，如今我们可以设想的世界毁灭方式还真不下十种，且不说奇异撒子卷、真空爆炸、被马、诺伊曼型机器蚕食殆尽，以及冲向太阳等不可思议的地球毁灭方式，单是我们曾经玩过的游戏中所出现的某些情形，如果成为了现实，那也足以让人类成为历史。

毁灭九——洪水吞噬

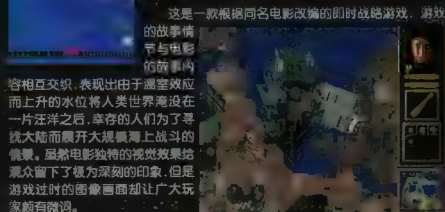
古希腊神话中描述，青铜期末代，万神之神宙斯为了惩罚人类的残忍与贪婪，曾经毫不犹豫地释放了尖利的南风，并召来冷酷无情的海啸波塞冬协助他，将整个人类世界淹没在一片汪洋之中。除了两名恭顺的色萨利人幸免于难外，人类被史无前例的洪水吞噬。当善良虔诚的圣卡利翁和皮拉夫归漂泊到帕那萨斯山上时，看到曾经生机勃勃的大地上，呈现出恐怖的场景。死亡与毁灭四处可见。看来大洪水的威胁还真是不容忽视。

前段时间，科学家宣布，在过去的100年里，温室气体的排放达到了25万年来的最高水平。如果全球变暖的趋势不能得到扭转和控制的话，

南极半岛的冰川将大面积融化，导致海平面大幅度上升，其后果将是灾难性的。50年后，像英国伦敦以及亚洲的孟加拉国等人口稠密的地区将彻底淹没，而更多的国家和城市都将长眠于海底。自古以来，就存在着“席卷所有人的大洪水”的说法，似乎史前真的爆发过一次毁灭性的洪水灾难。如今，当我们再次面对大洪水威胁时，假如是由于地壳变动的因素，那么我们基本是束手无策的；但如果是出于人类自身的原因，那么就是自作孽不可活了。



代表游戏：未来水世界 (Waterworld)
发行公司：Interplay
开发公司：Intelligent Games
游戏类型：即时策略
发售日期：1999年10月31日



这是一款根据同名电影改编的即时战略游戏。游戏的故事情节与电影的故事内容相互交织，表现出由于温室效应而上升的水位将人类世界淹没在一片汪洋之后，幸存的人们为了寻找大陆而展开大规模海上战斗的情景。虽然电影独特的视觉效果给观众留下了深刻的印象，但是游戏中的画面画面却让玩家颇有微词。

毁灭八 机器人统治

6
毁灭指数

说到像美国科幻小说家艾萨克·阿西莫夫,相信广大的科幻迷都不会陌生。这位科幻小说大师在其经典著作《我,机器人》中,从最原始的玩具式机器人讲起,阐述了机器人的演化过程,并且列出了经典的“机器人三定律”。

一、机器人不能伤害人类,也不能由于自己的懈怠而令人类受到伤害;二、机器人必须听从人类的命令,除非该命令与第一定律相悖;三、机器人必须在不违反第一和第二定律的情况下维持自己的生存。此外,艾萨克·阿西莫夫还预测出未来机器人的外表将与人类无异,并且具备统治世界的能力。当然,机器人具有与人类同样的外表和思想,以及由此而引出的机器人三大定律都是科幻小说中的内容。但没有人能够保证智能机器人的“聪明才智”有朝一日不会超过人类,从而摆脱人类的控制。人类一直想要制造出聪明的机器人,代替人类进行一些高难度且危险的工作和行动。但随着科学技术的迅猛发展,机器人取代人类统治世界的可能性还是存在的。如今,虽然能够取代人类的机器人并未出现,但是有专家认为到2040年,机器人的智力会同人类一样,甚至更高。社会学家怀疑我们的文化乃至人类这个物种可能因此消亡。想一想,如果电影《终结者》和《黑客帝国》中的情形真的在我们身边发生,那人类就将永生生活在噩梦或者情愫中。

FC

代表游戏:黑客帝国《The Matrix》

发行公司:Alari

开发公司:Shiny Entertainment

游戏类型:动作冒险

发售日期:2003年5月

ENTER
MATRIX

《黑客帝国》是与当年的动作大片《黑客帝国:重装上阵》(The Matrix Reloaded)同期制作的游戏大作。由Shiny Entertainment开发,Alari发行,它是一款俯视角动作冒险游戏,主线故事情节和电影版的剧情紧密相连。为了达到电影和游戏内容的高度一致,Shiny Entertainment的游戏开发人员和电影的创作者保持紧密的联系,在《重装上阵》的拍摄过程中,阿帕拍摄了大量的影片用于游戏《黑客帝国》的剧情展示。电影里的几位明星也都在游戏里粉墨登场,增加了游戏的娱乐性和趣味性。



毁灭七 世界大战

7
毁灭指数

有人说过,人类是动物进化而来的。继承了动物在进化竞争中遗传下来的杀戮基因。不管这种说法是否正确,翻开人类的历史,自一万年前的冰河时期结束,人类步入文明时代,各种各样的战争便连绵不断。从7000年前的美索不达米亚战争,到2000年前的四次十字军东征,再到近代的两次世界大战,人类到底经历了多少场战争,恐怕没有人能够说得清;战争给人类带来了多少伤痛,更是无法估量。尽管在二战后的越南战争、中东

战争、两伊战争、海湾战争、科索沃战争和伊拉克等战争中,全世界爆发了无数次的和平反战浪潮,制约了战争规模的扩大,特别是制约了局部战争升级为世界大战的可能性,但是第三次世界大战的可能性还是存在的。如果第三次世界大战爆发,那么核战争带来的灾难将是毁灭性的,绝大多数人都将在劫难逃。



代表游戏:命令与征服《Command & Conquer》

发行公司:Virgin Interactive

开发公司:Westwood Studios

游戏类型:即时策略

发售日期:1995年8月

1995年8月,Westwood与Virgin联手推出了950兆的大容量光盘游戏《命令与征服》。在游戏中,一颗神秘的流星坠落到地球,带来一种名为Tiberium的奇特植物。这种植物虽有剧毒却内含高能量,可作为一种极好的能源。另

外,它还具有极强的繁殖力,没过多久就遍布了半个地球,尤其以欧洲和非洲居多。为了独占这种能源,一个异常强大的军事集团NOD首先挑起事端,而热爱和平的联合国则组成联合国军GDI与之抗衡。战争随之爆发了,原子弹和高子炮等毁灭性武器都用到了战场上,整个世界都硝烟弥漫,满目疮痍。记得当初这款游戏推出不久,便掀起了即时战略游戏的旋风。

毁灭六 外星人入侵

7.5
毁灭指数

或许很多人都听说过传诵学史上有名的“外星人入侵地球”案例(如果没有听说过,那就到网上查一查哦)。虽说是一场虚惊,但是如今以现有的证据,科学家们普遍认为外星人确实存在。从伸出援手的UFO,科学家推测出外星人掌握着更高的科技水平,甚至能够突破空间限制。许多UFO事件显示,外星人直接研究人体,还有些报导甚至提到已经发现了人类与外星人交配的后代。科学家怀疑:现代的科技很可能就是外星人通过特殊方式传达给人类的。目的是创造一个适合他们的环境后取代人类,主宰地球。如今,姑且不管外星人到底是怎么回事,智能者啊,外星人生命的存在是可以肯定的,那么也就意味着外星人入侵并非不可能发生。



代表游戏:世界大战《The War of the Worlds》

发行公司:GT Interactive

开发公司:Rage/Pixellogic

游戏类型:即时策略

发售日期:1998年8月

《世界大战》是GT Interactive旗下的Rage小组在1998年推出的一款即时策略游戏。游戏改编自英国小说家赫伯特·乔治·威尔斯在1898年发表的小说《世界大战》,主要描述外星人入侵地球的故事。游戏的音乐使用

了美国作曲家杰夫·威尼在1978年谱写的乐曲,使游戏充满了19世纪末的英国风格。此外,游戏在任务、武器、服装等方面也完全忠实原著。在游戏中,玩家可以控制人类或者火星人来进入对抗。人类的使命是对抗火星人,保卫地球;而火星人则是要取得地球的霸权。前不久,同样根据《世界大战》改编,由大导演斯皮尔伯格执导的好莱坞巨片《世界大战》,克里斯托弗·诺兰执导的

科幻巨片《世界大战》上映第一天,便在北美地区突破了2100万美元的票房。看来,外星人入侵地球的题材加上新晋2.5亿美元制作的大手笔的视觉效果真是非比寻常呀。

毁灭五 无政府状态

8

毁灭指数

本来想说无政府主义的,可无政府主义是一个政治哲学名词,本身并无褒贬之义,只是因为经常和各种血腥联系在一起,所以容易让人产生误会。学者们认为无政府主义不仅是一种政治哲学,它更是一种超越了政治、现实和个人层面的生活哲学。而至于无政府状态,从名词解释的角度来说是没有法律也即没有政府社会控制的社会生活。与法律一样,无政府也随社会的不同、特定社会中场合的不同以及时间的不同而变化。这样看来,无政府状态也应该属于比较复杂的哲学范畴。不过,在我们讨论的话题中所说的无政府状态是指现实生活中出现的一种动荡现象。比如,先前的新闻报道中曾经提到“海地已经陷入无政府状态,局势更加混乱。自2月6日发生动乱以来,在冲突中死亡的人数已经超过80人,其中包括40名警察。虽然政府在首都市区设立了几十个路障,但是一些持枪分子已经开始驱令汽车停开,公开索要钱包和手机等财物……”假如世界上由于战争和骚乱而大规模出现了这样的无政府状态,满街跑着杀人狂,他们到处打劫劫会,不断造成各种流血冲突,那么世界离毁灭也就不远了。



代表游戏:《侠盗猎车手:圣安地列斯》
Grand Theft Auto: San Andreas
发行公司:AsE Games
开发公司:Rockstar North
游戏类型:动作
发布日期:1998年2月

相信不少玩家都曾经一度沉迷过GTA系列游戏。那种杀人抢车的刺激感真是让人无法抗拒。去年,该系列游戏中的最新作品《侠盗猎车手:圣安地列斯》PS2版一经推出,便受到了无数GTA迷们的追捧。按照美国游戏厂商Take-Two先期公布的2004年10月-12月的财务报告,由于PS2版大作《侠盗猎车手:圣安地列斯》的全球热卖,公司业务创下了单季净利润大涨74%的惊人纪录。而《侠盗猎车手:圣安地列斯》自从2004年10月26日发售至今,也已经在全球累积销售超过1200万盒,成为了2004年度全球最畅销的游戏。GTA系列游戏的成功证明了“混合类型”游戏发展的新潮流,在黑暗的背景中融合了驾驶、枪战、格斗、养成乃至经营元素之巨,使得游戏显得颇为与众不同,从而受到广大游戏迷的无比青睐。

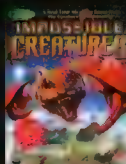
毁灭四 离奇科技

8.5

毁灭指数

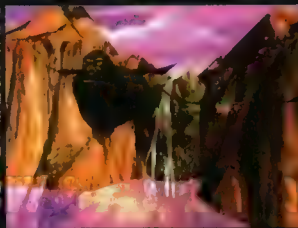
记得曾经有报道指出过粒子加速器灾难,许多科学家认为粒子加速器实验造成的连锁反应将会毁灭整个世界。其原理在于粒子加速器虽然对人类有益,例如治疗癌症等,但其作为武器所具备的杀伤力和激光武器、核武器等基本相同。另外,还有很多科学家相信纳米技术尽管可以“复兴一世纪革命化,从更简单晶体的制作方式,让互联网真正把人类引入资讯时代,但资讯时代中散布的不良信息对人类精神思想的破坏力可能比核能还厉害,如果不善加利用,也会给人类带来巨大灾难。看来随着科学技术的进步,人类还不知道要发明出多少种先进的技术,帮助自己

实现多少种远大的梦想。可是,凡事有利必有弊,就如同粒子加速器和纳米技术一样,或许某种科技有一天就成为了毁灭人类的致命武器。像《第六日》中真假难辨的复制人,《蜘蛛侠》中上天入地的邪恶博士,这样的技术并非不能实现,但是看一看它们的后果,不就让人感叹,这样的技术不要也罢。



代表游戏:《不可思议的生物》(Impossible Creatures)
发行公司:Microsoft
开发公司:Relic
游戏类型:即时策略
发售日期:2002年12月

这款游戏曾经于2001年的E3大会上游戏精英“最佳原创游戏”提名,当时游戏的名称是《西格玛:塞克斯·塞恩斯历险记》。后来,在游戏正式推出的时候,才更名为《不可思议的生物》。顾名思义,“不可思议的生物”都是一些人们所未见、闻所未闻的生物,而它们的产生自然也离不开人们绞尽脑汁发明出来的高科技。游戏以当今热门的话题为题材,让玩家借助高科技将两种动物的多部分肢体互相拼接组合成一种新生物,然后大量生产这种新生物用于战斗驱以克服敌人。由于各部分肢体都具有不同属性,因此不同肢体拼接而成的整体也会有千变万化的特性。这一点正是《不可思议的生物》的强大能力。不过,如果游戏中出现了某种情况,不如说是让玩家体验记录更加可怕。



毁灭三 恐怖主义

9

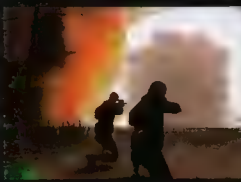
毁灭指数

举世震惊的“9·11”事件发生后,各国政策、新闻媒体使用频率最高的词汇之一就是“恐怖主义”。虽说“恐怖主义”作为一个名词最早出现在15世纪法国大革命时期,但是现今我们所面临的国际恐怖主义正式形成时间是在第二次世界大战后至20世纪60年代。70年代以后,恐怖活动朝着有组织的方向发展,并形成了松散的国际网络。90年代以来,恐怖活动就像一股暗流慢慢侵袭世界上的生命和物体,尤其是1995年所发生的几起震惊世界的恐怖案件,如美国俄克拉荷马市中心的联邦大楼爆炸案、日本东京地铁的沙林毒气案以及以色列总理拉宾遇刺事件等,让人们看到恐怖主义开始向暴戾、非理性、惨无人道、难以预见的发展方向演化,是以对人类的生存造成严重威胁。



代表游戏:《库玛战争:反恐作战》
Kuma War: The War on Terror
发行公司:Kuma Reality Games
开发公司:Kuma Reality Games
游戏类型:动作射击
发售日期:2004年11月

这是一款让玩家体验反恐战争的游戏,讲述了美国特种部队在世界各地跟踪恐怖分子和恐怖活动展开斗争的正义行动。它通过网络游戏服务让玩家亲身感受真实的军事行动。其中包含以往在线发布的由真实事件改编的15个任务和特别制作的伊拉克及阿富汗战斗



任务,并且通过每周任务升级来还原真实世界所发生的事件。在游戏中,玩家将看到真实的新闻报道、卫星照片以及来自军事组织的情报。虽然游戏可以作为单机游戏来玩,但是联机对战才是它的真正乐趣所在。

毁灭二 生物技术

9.5

毁灭指数

说到生物技术,人们马上能够联想到的就是基因技术。我们一方面在毁灭着自然物种,一方面又通过基因技术来创造新的物种。基因农作物可能更好吃、更有营养,基因治疗也可以修复DNA……但其副作用也非常大。虽然没有证据表明转基因食品不安全,但确实会有不安全因素,并且变异的微生物也有可能难以控制。更为严重的是,有人会利用生物科技做坏事,例如制造出一种类似埃博拉的病毒。因此,当人类无法控制这种技术所带来的后果时,任何可怕的事情都会发生。到那时,人类如果没有行之有效的解决方法,就只能束手待毙了。

代表游戏:生化危机II(Resident Evil 2)

发行公司:Capcom

开发公司:Capcom

游戏类型:动作冒险

发售日期:1999年2月



既然游戏名称翻译过来叫做“生化危机”,那么游戏内容自然也与生物技术有所牵连。在游戏中,玩家将看到毁灭的不断出现的各种僵尸,正是由某家大型公司一项最新的研究方案——变种T-病毒所造成的结果。直到现在《生

化危机II》仍被认为是最优秀的“生存恐怖”类游戏。记得当初《生化危机II》发售的头一天,东京新宿曾经出现了令人震撼的场面。到上午九点,在各大游戏专卖店前排队等待购买“生化II”的队伍最长的已经排到了300多米,人数超过了1000!发售盛况甚至超过了当初的SS和PS。游戏发售当天就在日本卖出了180万套,而在美国的销量也超过了20万套。《生化危机II》成为CAPCOM公司上一款销量突破200万套的游戏。最终,《生化危机II》全球销量675万套,其受欢迎程度足见一斑。



毁灭一 恶魔重生

10

毁灭指数

无论是在电影中,还是在游戏中,我们经常会看到人们通过时间隧道或是异次元门,在不同的时间领域或是空间领域自由穿梭。不过,随之而来的就是恶魔或者邪惡生物的出现,它们也借助了时间隧道或者异次元门,不断骚扰并侵袭人类世界,给人类带来了巨大的灾难。当然,这种情况在真实世界中是不会出现的。这只不过是电影编导或者游戏设计者的凭空想象,为人们茶余饭后增加一些刺激和乐趣。这个世界上没有魔鬼,如果有的话,或许就是人们心中所谓的心魔。其实,心魔也并非不可怕,正所谓没做于心事,不怕鬼叫门。可是,还有一种人类毁灭说法就是虚幻。这也是一种心理态度,如今已经成为了一个观点。比如,某人醒来发现自己的人生只是一场梦,我们是否生活在一种虚无缥缈的世界中,这种观点有史以来就存在于人们脑中。公元前4世纪,中国古代的哲学家庄子就曾以诗的语言描写这一问题。他做梦见自己是一只蝴蝶,醒后他想:“我究竟是梦见蝴蝶的庄周呢,还是梦见庄周的蝴蝶呢?”看来,如果这种观点成立的话,那么是不是什么样的梦境都会出现呢?



代表游戏:暗黑破坏神II(Diablo II)

发行公司:Blizzard Entertainment

开发公司:Blizzard Entertainment

游戏类型:角色扮演

发售日期:2000年6月

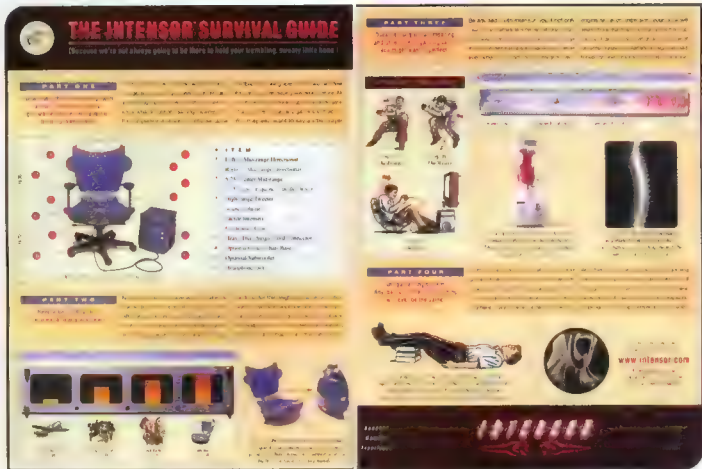
1997年初,《暗黑破坏神》推出之际正赶上人们对角色扮演游戏逐渐失去兴趣。可是,当《暗黑破坏神》出现之后,人们的观念彻底改变了,全新的游戏方式和游戏内容,使角色扮演游戏进入了崭新的领域。百万套的销量证明了广大玩家对游戏的认可和喜爱。三年之后,暴雪推出了《暗黑破坏神》的续作《暗黑破坏神II》。这款游戏电脑史上最受玩家们期待的续作理所当然地也成了销售最好的游戏。在游戏中,玩家将继续完成着除魔卫道的使命,激烈的战斗和原声伴随着玩家度过了无数的不眠之夜。如今,还有大批的玩家沉醉其中不能自拔。

其实,除了上面提到的几种毁灭性的灾难之外,现今的科学家们已经评估出另外还有数十种天灾人祸,均足以造成人类面临毁灭的状态。比如伽马射线、行星撞击地球、太阳风暴、地球的磁场活动等。仔细研究这些可能造成人类毁灭灾难的推测,我们不难发现一个事实。就是其中有相当大的部分是人类自己造成的。同时人类的科技发展也已经开始引起自己深恶的恐惧。倘若人类不能从中得以警示,采取有效的措施来防范,那么说不定哪一天游戏中的情形就会发生在真实世界中。■



九大毁灭影片





“Intensor 生存指南
(因为我们无法总在你身旁
握着你那颤抖汗湿的小手。)

第一部分
敬告:这是一种真正“考验你不关注的勇气”级别的体感技术。
第二部分
记住,在这把椅子上,没人听到你尖叫。
第三部分
俯仰、闪避、啜泣以及其他有用的游戏技巧都需要了然于胸。
第三部分
任何游戏、任何系统、任何媒介,之后将没有任何事物再一成不变了。”
1998年 如果要让你那富有创意的产品真正打动消费者,不如就在广告中好好勾画产品的卖点吧,这款 Intensor 体感座椅的确给每个玩家好好上了堂课。

图鉴

“很棒。
你获得了更好的精准性及控制力。
但你要如何对待其余的躯体?
Xterminator”

1998年 别怀疑,这样的罪案现场的确有些令人不适,但对于歌德(Gravis)这款最新的可编程多功能手柄,精准性、可操控性及功能之多,已经被强化得无与伦比。



50 programmable functions, 2 directional pads-one for smooth joystick-like control, one for mega fast, mega meany digital action. Proprietary support let you "test" how hard or soft to hit your

form or kick. The new Xterminator game controller. Be the first on your block to make your neighbors say, "What's that sound?" Check out www.gravis.com. Or in megagame stores. Please. G21

GRAVIS

“大小并不重要。
重要的是策略！
世界大战
最初的英伦入侵。”

1998年 当今最震撼破坏力的好莱坞大片在大导演斯皮尔伯格与大明星汤姆·克鲁斯的演绎下火爆登场时，当你在《半条命 II》中与最具冲击力的三足机器人激战时，这一切都来自 H.G. Wells 经典的小说，如果你要探寻其真正的精髓，别忽略它在游戏史上的这一次登场。



“欢迎光临
在线汽车城
一个随时在线的竞速社区

终极的互联网竞速及改装高速汽车
建造并竞速
从上千辆在线车辆中收藏你自己的定制赛车

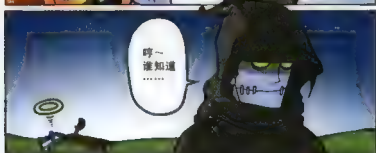
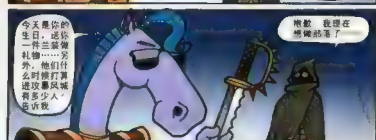
当胶轮碰上蛛网
不断延续变迁的汽车社区
最酷的赛车、最震撼的赛事”

2001年 当“极品飞车”发展成这样 款在北美运营的“在线汽车城”时，许多人最大的遗憾恐怕就是“玩不上”啊！



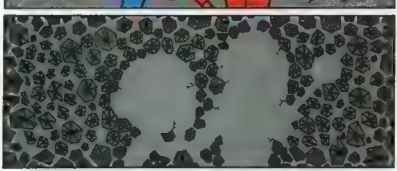
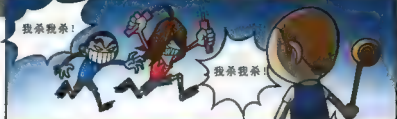
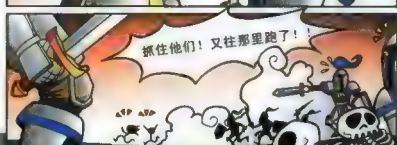
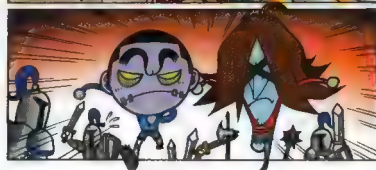
无间道

领衔主演：小马·丹



领衔主演：月月、狗子

英雄



预告：月月、狗子的身影被永远镌刻在了暴风城最核心的地方——暴风要塞大厅的地上。

2005.7 KID-AL 洋洋

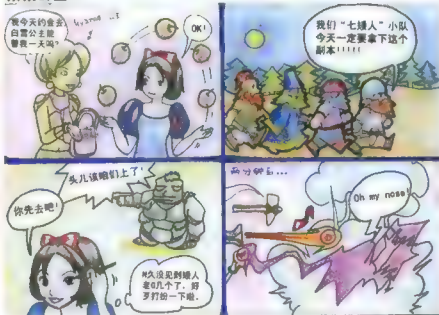
完全获奖名单

A collection of Star Wars merchandise. On the left is a book with a green cover featuring a character's face. In the center is a black t-shirt with a graphic of a character's head. To the right are four circular pins, each depicting a different character in various poses.

天津	肖珊	北京	罗颂	甘肃	白军	吉林	孙一凯
福建	陈成坤	四川	张可	浙江	曾靖康	江苏	岳之亮
江西	马页	广东	涂鹏博	刘刚(协力)			

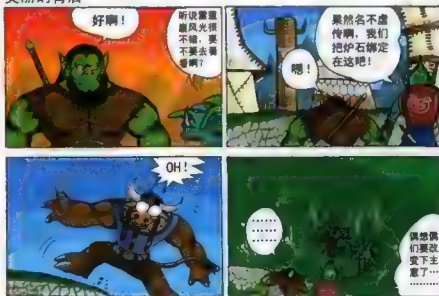
湖北	游士昌	湖北	宋健	黑龙江	王勇	上海	张帆
广东	荆川	湖北	刘明	广西	史安其	广东	董锦江
安徽	祁正堂	浙江	卓小锁	江苏	高锦	黑龙江	周斌
黑龙江	舒宝	内蒙古	冯时	福建	李洪涛	湖南	李小鹏
宁夏	郑亚	河北	张旭	海南	郑博	广西	喻浩
上海	赵磊	甘肃	潘海清	山东	王一旋	广东	方欣
湖北	文耀	河南	赵应	辽宁	吴越	广西	何家学
湖北	吕月	山东	钟玉珍	河南	宣达	福建	王斌
贵州	刘兴	吉林	贾义兰	北京	盛晓冬	广西	郝磊
湖北	晏剑	辽宁	曾凡	江西	彭云	重庆	孟杰
四川	赵博	黑龙江	王磊	广东	华作明	辽宁	盛兴鑫
四川	卢兆耀	湖北	高成	四川	禹禹	广东	李维斌
上海	曹敬康	上海	刘盛	河北	江海峰	江西	赵平斐
山东	杨祖星	贵州	宋玉	湖北	晏景山	湖北	雷敏
广东	崔瀚	天津	郑先布	吉林	周大同	陕西	卢严
河南	许昌	重庆	魏旭	江苏	杜磊	黑龙江	张朋
湖北	何智	湖北	吴雪	宁夏	向蒙才	贵州	关国柱
甘肃	马力	广西	林卫翔	湖南	朱永平	甘肃	刘映成
北京	孙奉明	云南	边崇	湖北	涂爱霞	河北	曾云海
江苏	孙大川	湖北	黄成	山西	郑庆	广西	杨智山
湖南	李斌	广东	曾子竹	浙江	王蔚	河南	张瑞坤
新疆	陈刚	福建	肖敏	四川	刘喜耀	海南	李庆博
陕西	李兴云	河北	穆小池	山东	马大武	河北	刘智博
江西	舒林	北京	赵希	北京	成坤	西藏	康平
江苏	倪大耀	内蒙古	石丁	吉林	李耀魁	山东	李华
吉林	于竹	陕西	孙滔	湖北	李信	甘肃	傅厚林
湖北	王涛	安徽	姚妍	广西	李龙非	湖南	廖琳

救救公主

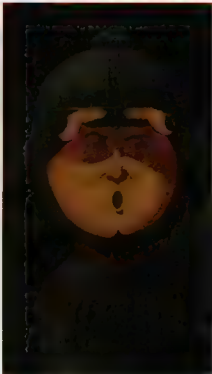


天津 肖瑶

美丽的背后



福建 陈成坤



另一世界的艺术

艺术源于生活”，这是大家耳熟能详的一句名言。但却有这么一群画家，他们试图从游戏这个虚拟世界中去寻找艺术创作的灵感。

凝固的画面

1983年，南京曾推出过一款名为《老鼠捉猫》(Mappy)的街机游戏，主人公老鼠先生所保护的對象，是达芬奇的著名油画《蒙娜丽莎》。之后，越来越多的经典画作被植入游戏，成为游戏素材的一部分。国内早期的电脑游戏玩家或许还记得《第七位访客》玩具商亨利·斯道夫的古堡里的哪些油画，《凡尔赛之宫廷疑云》(凡尔赛宫的那200多幅巴洛克风格的名画)。及至今日，游戏借用或恶搞现实中的艺术作品的手法正变得越来越普遍，与此同时，游戏本身也在一些前卫艺术家的改造下，被赋予了新的艺术生命。

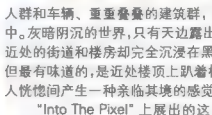
2005年E3期间举办过一场特殊的美术展——“Into The Pixel”（进入游戏像素），与主会场的热闹喧哗不同，承办“Into The Pixel”的洛杉矶美术馆（Los Angeles County Museum of Art）显得格外安静。这里共展出有16幅美术作品，其中既有朦胧的街景，也有写实的人物；既有冷峻的建筑图，也有温暖的室内场景图；既有印象主义的油画，也有超现实主义的水彩画。所有作品都有一个共同的特点——来自游戏。它们或是由游戏引擎直接渲染，或是在游戏原画的基础上加以修饰，或是以游戏中的素材为主题再创作而成。

当你从手忙脚乱的战斗中解放出来，当眩目的动态效果凝固为静止的标本，你才有机会细细体味美的存在。侧身弯腰，左手持盾、右手持剑，姿势中投射到一种野性的张力，扭曲的面部表情中可以看到盲目的仇恨和令人恐惧的疯狂，这是源自游戏《指环王·第三纪》（Lord of the Rings The

第三 Age 的一幅题为《艾里吉鲁人》(Eregeon 人)的作品,创作者是美国 Art 业的研发人员。当潜入敌军基地的紧张和刺激沉定下来,当你放下对行走路线和下一步动作的紧张计算,你会发现躲在黑暗角落中手持机枪的战士的身影是如此坚毅,仿佛一尊石像伫立在雪中,感觉不到周围的寒冷,这是一幅题为《猎手哈克哈》(Hakha the Hunter)的作品,画面上的主角来自《杀戮地带》(Kill Zone)。


$$d_1, d_2, \dots, d_n \in \mathbb{N}.$$


燒玉無忌諱 即紅白、赤點燒玉



腹内椿山（取材自《龍父》）

人群和车辆、重重叠叠的建筑群，统统笼罩在一种深深的无奈和空虚之中。灰暗阴沉的世界，只有天边露出一抹惨黄的色彩，远处的屋顶被照亮，近处的街道和楼房却完全沉浸在黑暗中，仿若一片废墟。画面中最不起眼但最有味道的，是近处楼顶上趴着栏杆俯视这一切的几个小小的背影，让人恍惚间产生一种亲临其境的感觉。

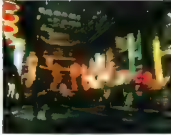
"Into The Pixel"上展出的这16件作品,已不是游戏角色或场景的简单再现,而是被赋予了创作者的感情和思想,有了独立的生命。无论从构图还是色彩的运用上,都足以引起观赏者的共鸣。这一切,在激烈到让人不容停下来品味和思考的游戏中,显然很难感受得到的。创作者的出发点,正如洛杉矶美术馆负责人凯文·萨拉提诺所说,是"试图让那些本质上很活跃的东西安静下来。"



艾羅克絲 | 四紅白 / 瑪琪王 3.5 級



【参考文献】 1. 陈永发. 中国现代史. 北京: 中国社会科学出版社, 2004.

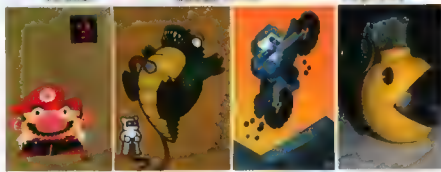
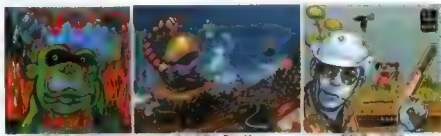


唐人功夫研究

流动的青春

"Into the Pixel" 举办的同一天, 在同一座城市, 一九八八画廊 (Gallery Nineteen Eighty Eight) 迎来了一名名为 "I Am 8 Bit" (我是八位机) 的画展。如果说 "Into the Pixel" 是一群玩家在 "客串" 艺术家的话, "I Am 8 Bit" 则是一群艺术家在 "客串" 玩家。共有来自全球各地的 100 多位画家把他们的游戏青春调出色彩, 涂抹在了白纸、画布和木板上。这是一场集体回忆, 一场大众艺术的狂欢。

"I Am 8 Bit" 收录的艺术品有着共同的主体, 它们都是围绕 "超级玛莉"、"大金剛" 等上世纪八十年代的八位机老游戏创作而成。例如穿着襁褓、长满结膜胡子、叼着香烟的苍老的金剛 (《悼念公主》), 肌肉发达、面目狰狞、带着皇冠的大金剛《k.k.o.d》, 用手雷改造而成的 Pac-Man (《Pac-Man 手雷》), 炸弹人、蜈蚣、打野鸭、打气球……当然还有那位长着刷子一样的八字胡的水管工《超级马里奥的午餐》。画家笔下的这些形象, 让种种滞留在记忆中慢慢淡去的像素一下子生动了起来, 那些慵懒的时光、嬉闹的岁月, 那些被卡带的塑料气味深深迷住的日子, 仿佛瞬间回到了眼前。



展览开幕的那一天晚上, 一九八八画廊涌入了很多人, 他们在回荡着古老的 MIDI 游戏音乐的空气中, 缅怀共同拥有过的青春。当天的获奖作品是《收容所里的 Pac-Man》(Pac-Man in Hospice)。作者格雷戈·斯姆金斯小时候是出了名的坏小子, 成天玩游戏, 或是在邻居家的墙上到处涂鸦, 现在他是 Activision 公司的一名员工。"这么多年来我一直回到那里画, 现在我的画终于进了展览馆。"(收容所里的 Pac-Man) 充满童话元素, Pac-Man 坐在岩石顶端的一把巨大的安乐椅上, 背后是一条虎视眈眈的蜈蚣。这幅画被人以 3000 美元的价格买走。

旧金山艺术学院教授马克·歌洛德对这场神奇的回忆之旅评价说 "怀旧情结有它的价值所在。看看最早的那一代玩家, 他们现在已经 40 多岁, 很少再玩游戏。但他们仍会满怀感激地回望那段激情岁月。"

游戏的情緒

国内也有一些徘徊在游戏与艺术之间的艺术家, 其中名气最大的莫过于政治波普艺术的先驱冯波。自上世纪 90 年代初起, 他就开始将包括电子游戏在内的不同的文化影响, 混合成日常生活中的普世性图景。在个人主页上, 冯波写道: "跳舞狂, 风靡一时的破玩艺人, 如今几成古董。这是最后一次机会: 扔掉你的鼠标, 接上舞垫。梦里千人一面, 死亡之镜映着你的丑脸 跳舞吧, 死生在乎你的脚尖!"

1991 年毕业于中央美院版画系的冯波毕业后并没有找过工作, 早期的任天堂和世嘉游戏成为那段时间他业余生活的重要组成部分。1992

年, 冯波尝试着把典型的革命图像和任天堂游戏场景融合在一起, 在这些名为《游戏结束》(Game Over) 的画面中, 戴着红袖章、穿着制服的小人互相按着键可上可下。1998 年, 冯波创作了名为《智取毁灭王》(Taking Mr. Doom by Strategy) 的 CD-ROM 互动装置作品, 并在美国、英国、日本等地的艺术展中演示。这部作品取材于著名样板戏《智取威虎山》、《红色娘子军》以及经典射击游戏《毁灭战士》, 观者可以选择自己的虚拟角色, 扮演英雄或是坏蛋。

2001 年, 他的另一款名为《Q4U》的装置互动作品参加了第十一届德国文展。这件作品, 更准确地说是这款游戏, 的主角是他本人, 他将自己的照片、赤裸的上身和绿色军裤合成《雷神之枪 III 竞技场》中的角色, 左手拿着一台 DV, 右手拿着散弹枪, 在竞技场里奔跑、跳跃、射杀, 现场和场外的玩家可以通过互联网接入设在德国的服务器参战。

另一位在作品中掺入游戏色彩的画家是孔巍。今年 4 月 13 日, 孔巍在北京现在画廊举办了一场名为 "游戏情绪" 的画展。策展人廖雯对画展的主题解释说: "游戏情绪对孩子和成人具有不同的意味, 孩子是通过游戏情绪学习认识现实, 对现实是积极的进入心态, 而成年人把游戏情绪作为自我实现的心理需求和出口, 对现实是抱有某种不满足、厌倦、无奈和逃避的色彩, 也会随着不同时代、不同阶段的心理需求而改变。"

孔巍承认自己的一些作品受了电脑游戏和动画片的影响, 他说: "古代人格斗创作后期, 我开始迷恋角色扮演类型的电脑游戏, 把自己放到大场面、大事件里, '上身' 到一个具体人物中去, 在这中间宣泄自己。除了游戏, 我更多看动画 DVD, 尤其是皮克斯公司的 3D 动画和欧洲的传统动画及黏土动画, 这些形象后来都被我用在我的作品中。" 在他的作品《婴儿和偶像 2》(Big Family - Baby and His Idol 2) 中, 我们看到了春丽和毁灭公爵的身影。

"中国前卫艺术教父" 栗宪庭评价孔巍的作品时说: "卡通成童年, 就是成年人保留童年的梦想。成年人也意味着人类的成年, 在人类成年的今天, 他的卡通理想之一内心的暴力是怎样表现的? 我首先想到的是电子暴力游戏这种消费文化及其社会心理。孔巍的这套画与当代人的生存联系, 我以为也主要基于这样的社会心理, 人类的成年人——现代人的内心暴力的释放, 现代人的 '盖世武功' 和 '男人生命力' 的童年梦想, 最快捷和最普及的实现方式, 莫过于电子游戏中的虚拟暴力了, 真的不费吹灰之力, 就能叫平常人过了 '杀人的瘾'。"

艺术是什么? 崔健说, 艺术就是让人不给人整死。游戏也是一样。





轻松一夏，畅饮畅游 游戏主题饮料大搜罗

当我们坐在电脑前，激战于游戏的奇幻世界，手边最不能缺少的就是一瓶冰凉透心的饮料——游戏制胜最重要的就是冷静，尤其是在这样的炎炎夏日！

不过，作为强调个性的狂热游戏玩家，如何选择属于自己的饮料？好在炎炎夏日，我们能够找到许多属于游戏玩家的“特制”饮品，自我的你，将如何选择呢？

文/冰凉透心梨&提子卷

可口可乐 & 《魔兽世界》

口号：要爽由自己，冰风暴风城

契合度：★★★★★

酷评度：★★★★★



目前最火爆的网络游戏是什么，毫无疑问，广大玩家都会异口同声的说出四个字“魔兽世界”。既然说到《魔兽世界》的成功，就不能不提可口可

乐——九城和可口可乐（中国）于4月15日正式签约成为战略合作伙伴，双方在签约会上联合启动了“可口可乐，要爽由自己，冰风暴风城”的活动：无论你是WoW玩家，还是普通消费者，都将能够买到WoW中不同种族人物包装的可口可乐，并有机会赢取4,000万个惊喜——包括新型时尚的笔记本电脑、限量版WoW英雄人物玩偶及配饰，以及免费WoW游戏时间等属于WoW玩家的酷炫奖品。同时，广告代言人S.H.E主演的WoW主题可口可乐广告也已经在全国播放，引发不小轰动。

与电视广告片里三位MM从可口可乐中获得超强生命、法力，并变为WoW中联盟的三位不同职业人物，轻松战胜“兽人”Boss一样，炎热夏天玩家们同样能从冰爽的可口可乐中获得更强的游戏战斗力。不过，为什么无论从活动口号、饮料包装，还是广告故事来看，都落都不受重视呢？要知道，在《魔兽》正史里，两大阵营是不分正邪的，联盟也有其较作的一面！期待可口可乐的下部广告片能为部落玩家出口气，让S.H.E被蒋玮柏、刘翔、余文乐三位GG化身的部落角色强K一顿吧，天啊~

当然，更重要的是，当最火爆的网络游戏结合最著名的饮料，除了让玩家享受到冰爽可口可乐和游戏奖励的双重快感，还在这个夏天让无数玩家有了拿着可乐瓶向朋友炫耀的机会！



百事可乐 & 《梦幻西游》

口号：百事蓝色风采，突破梦幻国度

契合度：★★★★★

酷评度：★★★★★



自从可口可乐和《魔兽世界》合作以来，其主要竞争对手百事可乐和网络游戏取销的消息就从未停止过。由于百事可乐广告一贯都充满了游戏风格，且其品牌形象更加年轻、时尚化，应该会有放过去时下最流行的游戏相结合的机会。就在所有人都暗自猜测的时候，百事可乐公司突然宣布其最新的蓝色风暴系列广告将于6月22日在盛大网站进行首播！百事可乐破天荒的放弃了在电视上进行首播的传统，似乎已经暗示着双方的合作计划逐渐水落石出。6月22日20:00分，百事可乐的最新广告如期在盛大网站首播，更出人料的是，在广告的最后，百事可乐放弃多年以来的口号“突破渴望”，而采用了全新的“百事蓝色风采，突破梦幻国度”——这也正式宣布了百事可乐将携手盛大，力推新概念女性网游《梦幻西游》。

在这次合作活动中，玩家购买百事可乐最新的促销包装饮料，便有机会赢得《梦幻西游》的点卡，并在游戏中找NPC换得一个名为“百事宝贝”的宠物宠，以及30个百事可乐药瓶，这让人不禁将百事可乐的蓝色风格包装与游戏中的“蓝蓝”联系起来。同时据悉，双方的进一步合作将在《梦幻西游》正式收费后全面展开，相信凭借百事可乐一贯的F4、古天乐、谢霆锋等“时尚美男”广告战术，以及盛大Q版网络游戏的最可爱造型，要抓住日益增强的女性玩家队伍应该不是难事。当然，希望百事可乐下一部广告能如著名的“皇马军团”广告一样，与宣传主题更加贴切。



汇源集团 + 金山 <《剑侠情缘 Online》>

Q 号: 游遍江湖行, 相约剑侠情缘

契合度: ★★★★★

关联度: ★★★★★

2004年8月1日,金山联手汇源,展开了为期两个月的大型暑期推广战略。在活动中,金山、汇源双方都提供丰厚的奖品回馈广大消费者。活动期间,凡在参与活动的商场超市中购买“他+她”营养水者,即可获赠网络游戏《剑侠情缘 Online》情侣新手开点卡、金山软件套装等奖品。

金山软件和汇源集团的这次合作,在IT界可谓产品渠道上的一次大胆尝试,两大企业优势互补,在超市和商场不仅可以看到饮料的宣传,也可以了解到极具本土武侠文化的国产游戏《剑侠情缘 Online》。同样,在各大网吧和软件连锁店再也不会看到五花八门的游戏招贴画,“他+她”的出现令玩家耳目一新。同时,本身就分男女消费者的“他+她”,配合游戏的情侣新手开点卡,更让情侣玩家在游戏中的生死相恋。



娃哈哈集团 + 《雷震战队》

Q 号: 激活千万密码, 挑战雷震战队

契合度: ★★★★★

关联度: ★★★★★



印象中,这应该是国内最早的网络游戏和饮料企业大规模合作的案例。2004年2月28日,TOM 互联网络下的《雷震战队》和杭州娃哈哈集团的“激活”饮料促销活动正式展开。在此次销售的8000万瓶“激活”中,娃哈哈和TOM在每瓶饮料中都赠送了五小时游戏时间,总计赠送时间达四亿小时。

《雷震战队》的游戏玩家定位于时尚、喜爱运动娱乐、乐于接受新鲜体验的年轻人,而娃哈哈饮品“激活”正是从面向年轻人推出的充满运动时尚感的健康饮料,加上借助饮料代言人王力宏的健康形象,二者运动、刺激的共同点相互辉映,而王力宏那段短小的15秒“激活”广告也因此深入人心。



统一茶饮饮料 <《天碧 II》>

Q 号: 统一茶饮饮料, 玩转天碧 II

契合度: ★★★★★

关联度: ★★★★★



2005年7月1日,目标软件宣布将与统一企业建立战略合作关系,双方将在品牌、市场、渠道等多方位携手,共同启动暑期推广战略。此次双方合作的产品是目标软件近期力作《天碧 II》与统一企业的茶饮饮料,包括“绿茶”和“茶里王”等,今后双方还将会在全国范围内开展更多、更深层次的推广合作,为中国玩家和普通消费者带来“劲爽绿色”体验。

本次合作,玩家将会发现《天碧 II》的所有产品宣传资料上均出现统一茶饮饮料的Logo,而在最新的游戏客户端中也会附带统一的茶饮饮料广告。统一则会在广播和电视广告中加入《天碧 II》的内容。统一茶饮饮料与颇具中国传统文化特色的《天碧 II》的这种结合,也更加突出了茶和游戏的民族风格。

百事可乐 + iQue 神游

Q 号: 统一茶饮饮料, 玩转天碧 II

契合度: ★★★★★

关联度: ★★★★★



在和《梦幻西游》联袂之前,百事可乐早已的便和致力于家用机平台的神游科技(iQue)签订了合作协议,成为了2005年ChinaJoy 电视游戏竞技大赛(ChinaJoy-CGT)iQue 专场制定合作协议,百事旗下的“七喜”汽水成为了“iQue 专场唯一指定饮料”,开创了国内电视游戏业和饮料业合作的先河。

同时,神游和百事共同还在多个城市展开了名为“畅饮大挑战,5秒超快感”的神游游戏体验活动。玩家在现场购买1罐“七喜”便可参加神游最新游戏《五虎成吉思汗》的挑战赛,参赛者每过一关便可赢得1罐七喜汽水,过的越多赢得也就越多。

其实在日本,百事已经成功的和任天堂的NDS掌机合作,开展了名为“GET DS!”的促销活动,而他们联手推出的限定版百事蓝色NDS更是成为了无数玩家追逐的梦想。

一个游戏玩家的桌上应该有什么?除了游戏相关的周边产品,如今我们还有了自己的饮料。在这个窗外是炎炎酷暑的夏天,让我们从这些“特制”饮料中汲取能量,奋战在游戏中吧! ■



2005 FULL-DRESS CARNIVAL ANIMATION FESTIVAL

快樂工廠



动也快乐 漫也快乐



FULL-DRESS CARNIVAL

盛裝·狂歡

ANIMATION FESTIVAL



激聚众饕
情阵望餐
狂盛所盛
欢装归宴

2005
FULL-DRESS CARNIVAL
ANIMATION
FESTIVAL
BEIJING

2005“盛裝·狂歡”动漫节—北京站
2005年8月4日—10日 中国人民革命军事博物馆

联合主办：中国企业文化促进会、文化部群联、中国东方文化研究会连环画分会、中国国际动漫游戏艺术学会、北京电影学院动画学院
协办单位 (sponsors)：中国动画学会、新干线、动漫版、中国卡通、漫画大王、郑州小报、TOM网、北京必博互动、263网络通信、喜播网
支持单位 (support)：美国哥伦比亚三星(中国)影业、上海盛大网络、盛大网络、273C网络动画、腾讯网、新浪、网易、搜狐、当当网、龙图、动漫网、火神动画

協力協力：

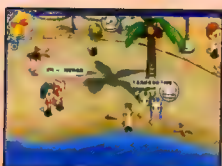
腾讯网、

新线网www.51new.com





像游乐园一样的乐美会馆



海边也是不错的好地方



实时对话框与表情符号, 让角色更生动!!



大娃娃跟小娃娃是一样的耶, 换装后也会同时变换

恋爱盒子官方网址
love.online-game.com.cn
现已开放内测活动

轻启恋爱盒子
期待美丽邂逅
love.online-game.com.cn

如果你已经厌倦了打怪升等级的感觉, 或者在聊天社群网站中找不到你想要的感动, 不妨随着小编的步伐, 一起进入恋爱盒子online的奇妙世界, 展开甜美的新游戏生活

恋爱盒子online是一款以恋爱交友为主打的网络游戏, 将现实生活的一部份, 转化为游戏里的功能, 带给玩家熟悉却又新鲜的感觉。恋爱盒子所建构出来的世界, 有著如糖果蛋糕甜美的建筑物, 每一位玩家都是恋爱盒子online中独特的个体, 化身为可爱的小娃娃, 开心地打扮自己, 结识知心好友, 一起逛街、玩游戏, 期待美丽的邂逅……

online
恋爱盒子

少林

再发英雄贴

武林至尊舍我其谁



少林传奇

在線

弘扬国术 禅武合一

WWW.SHAOLINCN.COM.CN

七月万人内测

客服电话: 0411-84755035
84755036
84755033
客服邮箱: cs@joyall.com.cn

激情进行中...

(运营)

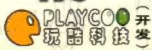


卓奥科技

电话: 0086-411-82912222

传真: 0086-411-84755039

地址: 大连市高新园区高健街御钢科技大厦A座401





MON

TUE

WED

THU

FRI

SAT

SUN



真人版悬疑冒险之旅
《失踪年度版》发售



我行我素的
王菲·生日



悲情英雄
本·阿弗莱克·生日……

22

23

“沉默小姐1943”
基础上的冷战冲突
《镰刀铁锤》发售

16

野心的身体运动
《冰球06》发售

9

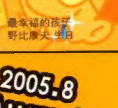


2

3



《好汉两个半》北美公映
《正义英雄》北美公映

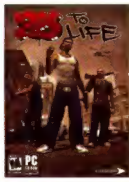




极品飞车：地下车会 II
Need for Speed: Underground 2
类型: SP
开发: EA Canada
发行: 美国艺电
日期: 2005 年 7 月 6 日 (国内)



NBALIVE2005
NBALIVE2005
类型: SP
开发: EACanada
发行: 美国艺电
日期: 2005 年 7 月 8 日 (国内)



警匪人生
25 To Life
类型: AC
开发: Avalanche
发行: Eidos Interactive
日期: 2005 年 8 月 15 日 (国外)



神鬼寓言：失落之章
Fable: The Lost Chapters
类型: RP
开发: Lionhead Studios
发行: Microsoft
日期: 2005 年 8 月 30 日 (国外)

8 月游戏“秀”



洛奇

网络游戏公开测试表

海之乐章	三五科技	http://www.seaonline.com.cn
科隆 II	九游	http://corum2.9you.com
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com
东方传说 Online	游龙在线	http://dfo.online-game.com.cn
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn



江湖 Online



童话

劲舞团	九游	http://ddr.9you.com
永恒	群哈科技	http://www.cchchina.com.cn
新创双骄 OL	新干线	http://tdh.gamelifier.com.cn
3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
少林传奇	卓奥科技	http://www.shaoлин.com.cn



QQ 幻想



轩辕 II 飞天历险



剑侠情缘 II


近期内测网游焦点

傲世 Online	目标软件	http://www.fodonline.com
丝路传说	世模科技	http://www.srocn.com
真封神天尊地魔	上海米果	http://zfb.gamexy.com.cn
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com
猛将	九游	http://mf.9you.com

信长之野望	中青创先	http://www.xconline.com.cn
时空	奥维软件	http://www.timeways.com
三国群英传 Online	悠游网	
无尽的任务 II	游戏橘子	http://gamegamania.com.cn/everquestII



读者调查表

■ 家游 FANS 资料夹 

姓名: _____ 年龄: _____

性别: _____ 邮编: _____


QQ (或其他网络即时通讯方式): _____

Email: _____

地址: _____

会员编号: _____

您是否愿意在杂志上公开您的个人资料? 是 ☐ 否 ☐

■ 读者票选区 

支持、推荐您所喜爱的电脑单机游戏或网络游戏, 请发挥热情投出神圣的一票!

中国游戏风云榜

发烧榜: 推荐您正在玩的三款游戏

期待榜: 您最想玩的三款未上市游戏

■ 杂志点评区

一、本期杂志总体印象

☐ 非常好 ☐ 还不错 ☐ 一般般 ☐ 不太好 ☐ 糟透了

二、本期最喜爱的文章

_____ 页 _____

三、本期阅读最不舒服的版页

_____ 页, 不爽之处 _____

四、您阅读完本期杂志所用时间

五、您这本杂志的传阅人数

☐ 自己看 ☐ 2-5 人 ☐ 更多

六、请为本期各栏目的表现打分

电娱实况	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
新作速递	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
游戏观点	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
中国游戏风云榜	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
第一频道	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
极限攻略	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
网游记	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
家游竞技场	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
MOBILE 地带	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
游戏科技	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
大话家游	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
特别企划	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
文渊阁	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
玩家广角·历史	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
玩家广角·文化	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差
玩家广角·图鉴	<input type="checkbox"/> 好 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 差

玩家广角·幽默 ☐ 好 ☐ 中 ☐ 差

玩家广角·周边/生活 ☐ 好 ☐ 中 ☐ 差

七、您希望杂志增加哪些您感兴趣的内容?

☐ 游戏介绍 ☐ 游戏攻略 ☐ 游戏文化 ☐ 软件硬件

☐ 产业新闻 ☐ 游戏竞技 ☐ 手机游戏

☐ 其他(请填写) _____

八、您希望杂志减少哪些您不感兴趣的内容?

☐ 游戏介绍 ☐ 游戏攻略 ☐ 游戏文化 ☐ 软件硬件

☐ 产业新闻 ☐ 游戏竞技 ☐ 手机游戏

☐ 其他(请填写) _____

回函地址:

北京市海淀区恩济庄 18 号院《家用电脑与游戏》杂志社

邮编: 100036

■ 留言靠话

想对任何人说句话, 都可以写在这里哦~我们会把它登在《家》里! 让所有人都看得到!

■ 编读对碰

■ 大话热点

本期的“大话家游”的热点话题是——“China-Joy! 欢迎大家发表一句话高见!”



如果您成为幸运读者, 希望获得哪一款奖品?

A ☐ B ☐